

#221

HÜRKİYE'NİN EN ÇOK SATAN OYUN DERGİSİ

Haziran 2015
7.90 TL (KDV Dahil)
ISSN 1301-2134

20 ADET
THE WITCHER 3
KBOX ÖNE
KAZANMA ŞANSI

THE
WITCHER
WILD HUNT

HAZİRAN SAYISINI KAÇIRMAYIN!





<http://level.com.tr>
<http://facebook.com/leveldergisi>
<http://twitter.com/leveltr>
<http://twitch.tv/leveltr>
<http://youtube.com/leveltr>

RPG gibi RPG!

Şurası kesin ki bu ay, yılın en önemli ayı çünkü uzun zamandır (A long time ago in a galaxy far, far away...) beklediğimiz Witcher III, sonunda çıktı. Bu sadece RPG-severleri değil; tüm oyuncuları ilgilendiren bir haber. Öyle ya, Witcher III, RPG sevmeyene bile türü sevdirebilecek kapasitede bir oyun. En son beş yıl önce RPG oynamış olan ben bile Witcher III'e girmeyi düşünüyorum, düşünün.

Witcher III; komplike, sağlam ve üst düzey bir oyun ancak asıl bahsetmemiz gereken şey, geliştirici firmanın, CD Projekt'in çalışma mekaniği. Bildiğiniz üzere CD Projekt, uzun yıllardır (2007'den beri) tek bir oyun için, The Witcher için çalışıyor. Haliyle serinin her versiyonu; üstünde fazlasıyla uğraşmış, "yenilikçi" bir şekilde ve en az sorunla piyasaya çıkıyor. Yani CD Projekt, tek bir oyuna odaklanıyor. "Odak", bu cümledeki anahtar kelime; eğer bölünmeden - bir işe kendinizi verirsiniz o işin başarısız olma ihtimali düşüktür. Bu, Witcher III örneğinde net bir şekilde ortaya çıkıyor. Bu anlamda firmayı takdir etmek lazım; çalıştılar, başardılar.

Bu olay aynı zamanda "büyük" firmalar için de örnek teşkil etmeli. "Büyük olmak" demek, "her yıl piyasaya onlarca vasat oyun çıkartmak" demek değil. "Büyük olmak" demek "aynı oyunun farklı rengini, böcekler içinde piyasaya çıkartmak" demek değil. Ve en önemlisi, fark yaratmak... Ne yazık ki "büyük" diye tanımladığımız birçok oyun geliştiricisi ve dağıtıcısı bu noktada değil.

Daha fazlası için sözü Ertuğrul'a bırakıyorum; kendisi bu büyüü yolculukta, 14 sayfa boyunca sizlerle olacak. **56. sayfada...**

Bu arada, unutmadan... Küçük bir yarışmayla 20 adet Xbox One indirme kodu hediye ediyoruz. O da **61. sayfada...**

Gelelim LEVEL Online'a... Bildiğiniz üzere -biraz gecikmeli olarak- geçen ayın ortasında LEVEL Online'ın yeni versiyonunu yayınladık. Şu anda "beta" aşamasında olan site ve yan birimleri (twitch.tv/leveltr - youtube.com/leveltr), yayına açtığımız ilk günden bu yana büyük ilgi gördü. Desteğiniz için size teşekkür etmek istiyorum. Yeni LEVEL Online hızla büyümeye devam edecek.

Gelecek ay görüşmek üzere, kendinize iyi bakın.

Fırat Akyıldız

Yayın Yönetmeni

✉ firat@level.com.tr [whiskeyinthejar](https://twitter.com/whiskeyinthejar)



"The Witcher III nihayet çıktığına göre dükkanı kapatıp evlerimize çekilebilir miyiz artık? Hangi oyunu bekleyeceğiz biz şimdi?"



Fırat

@whiskeyinthejar

Bu yıl görüp görebileceğimiz The Witcher III'tür bence. Fazlasını beklemiyorum.



Cem

@cemsanci

The Witcher III'ü layıkıyla uzun uzun oynamak için kendime bir ay daha verdim. O bir ayda elimdeki kitabı bitirmek niyetindeyim. Sonrasında kendime koyduğum ödül, Witcher III. Ancak Witcher III çıktı veya bitti diye üzülmeylem, hala hasretini çektiğimiz, sesini duyalım diye aradığımız telefonları suratımıza kapatan, haberini alalım diye postacı yolu gözlediğimiz, taş yürekli zalim bir sevgiliymiş gibi beklediğimiz Tom Clancy's The Division'u var.



Tuna

@apeiron

Şimdi o kadar pesimist de olmamak lazım. Bir kere o Witcher 3 kolayına bitmez. Sonra Batman Arkham Knight'ı da atlamamak lazım. Ondan sonrası da deniz, kum, güneş!



Ertekin

@ertekinbayindir

Ben hala Street Fighter 4'ün PS4'e monte edilmesini bekliyorum mesela. Başka da beklediğim oyun yok, ki zaten bu sene çıkan ve daha elimi sürmediğim bir ton oyun var, elim boş değil yani :)



Ertuğrul

@ErtugrulSungu

Hangi dükkanı kapatıyoruz? Neredeyiz abi biz? Kapatamayız öyle aniden. Bir haber verelim önce insanlara... Ben bekleyecek oyun bulurum! Misal, koskoca Star Wars Battlefront 3.



Ayça

@aycazaman

Bu yaz mevsiminden bir beklentim yok. Hearthstone'a bir şeyler gelse tatlı olur. Arada The Sims 4'e ek paket çıkarsa da üzerime atın (Ayça abla'yı Sims'ten emekli ettik, adiyö - Kürşat) Bünye arıyor:(

LEVEL

#221 - Haziran 2015

YAYINCI

Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş.

İCRA KURULU BAŞKANI

Mehmet Y. Yılmaz

YAYIN DİREKTÖRÜ

Gökhan Sungurtekin

YAYIN YÖNETMENİ (SORUMLU)

Fırat Akyıldız fiat@level.com.tr

EDİTÖR

Kürşat Zaman kursat@level.com.tr

YAYIN KURULU

Cem Şancı cem@level.com.tr

Tuna Şentuna tsentuna@level.com.tr

GRAFİK TASARIM

Özgür Akarsu

KATKIDA BULUNANLAR

Adem Başaran adem@level.com.tr

Ayça Zaman ayca@level.com.tr

Burçin Yılmaz burcin@level.com.tr

Enes Özdemir enes@level.com.tr

Ercan Uğurlu ercan@level.com.tr

Ertekin Bayındır ertekin@level.com.tr

Ertuğrul Sungu ertugrul@level.com.tr

İpek Atcan ipek@level.com.tr

Kaan Kural kaan@level.com.tr

Yekta Kurtcebe yekta@level.com.tr

MARKA MÜDÜRÜ

Seren Urun surun@doganburda.com

Ankara Temsilcisi: Erdal İpekeşen, 0 312 467 14 37-38-39

Web: www.level.com.tr

YÖNETİM

Genel Yayın Koordinatörü: Yeşim Denizel

Projeler Direktörü (Tüzel Kişi Temsilcisi): Ferit Özkaşıkçı

Satış Direktörü: Orhan Taşkın

Finans Direktörü: Didem Kurucu

Üretim Direktörü: Servet Kavasoglu

Kurumsal İletişim Direktörü

Neslihan Sadıkoğlu

REKLAM

Grup Başkanı: Viki Habif

Grup Başkan Yardımcısı: Koray Bilici

LEVEL Reklam Satış Müdürleri

Sevil Hoşman, shosman@doganburda.com

Hatice Tarhan, htarhan@doganburda.com

Tel: 0 212 336 53 65, Faks: 0 212 336 53 93

Reklam Teknik Müdürü: Nusret Kırımlıoğlu

Tel: 0 212 336 53 60 (3 Hat), Faks: 0 212 336 53 90

REZERVASYON

Rezervasyon Tel: 0 212 336 53 00 - 57 - 59

Rezervasyon Faks: 0 212 336 53 92 - 93

Ankara Reklam Tel: 0 312 207 00 72 - 73

Hedef Sayfalar Tel: 0 212 336 53 70, Faks: 0 212 336- 53 91

Yönetim Yeri: Trump Towers, Kule 2, Kat: 21-24, 34387, Şişli, İstanbul

Tel: 0 212 410 31 77, Faks: 0 212 410 33 57

Baskı: Bilnet Matbaacılık ve Ambalaj San. A.Ş.

Dudullu Org. San. Bölgesi 1.Cad. No:16 Ümraniye-İSTANBUL

Tel: 444 44 03

Faks: 0 216 365 99 08

www.bilnet.net.tr

Dağıtım: Yaysat A.Ş. Tel: 0 212 622 22 22

Yayın Türü: Yerel, süreli, aylık

FİPP üyesidir.

© LEVEL dergisi, Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş. tarafından Vogel Burda Holding GmbH lisansıya T.C. yasalarına uygun olarak yayımlanmaktadır. Dergide yayımlanan yazı, fotoğraf, harita, illüstrasyon ve konuların her hakkı saklıdır. İzinsiz, kaynak gösterilerek dahi alıntı yapılamaz.

DB Okur Hizmetleri Hattı: 0 212 478 0 300

okurhizmetleri@doganburda.com

DB Abone Hizmetleri Hattı:

Tel: 0 212 478 0 300, Faks: 0 212 410 35 12 - 13

abone@doganburda.com

www.doganburda.com

Pazar hariç her gün saat 09.00 - 22.00 arasında hizmet verilmektedir.

KARŞINIZDA DÜNYANIN EN HIZLI SAVAŞ UÇAĞI.

- ▶ Jurassic Park: Dinozorlar geri mi dönüyor?
- ▶ Enerji alanında çığır açan beyinler.
- ▶ Elon Musk dünyayı değiştirmeye hazır, peki biz buna hazır mıyız?
- ▶ Yeni güneş panelleri bir harika.
- ▶ Neden unutuyoruz?
- ▶ Kök hücre tedavisi mucize mi aldatmaca mı?
- ▶ Okyanuslardaki plastikler. Üstün insan yaratmak.

Ayrıca yeni icatlar, ilginç makaleler, birbirinden ilginç görseller ve Artırılmış Gerçeklik videoları, Popular Science dergisinde sizi bekliyor.



DERGİDE
Bu simgeyi
gördüğünüz
sayfalarda video
izleyebilirsiniz

HAZİRAN SAYISINI
KAÇIRMAYIN!

BU AY NE OYNADIK?



Ertekin Bayındır

Assassin's Creed: China listenin üst sıralarında. Life is Strange: Episode 2 de bitti... Episode 3 geldi hatta ki az sonra başlayacağım. Ve fırsat buldukça Thief. Epey fantastikmişim bu ay.

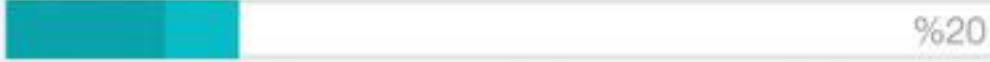
Assassin's Creed Chronicles: China



Life Is Strange Episode 2: Out of Time



Thief



Ertuğrul Süngü

Yani çok şey oynamak istedim; aklımda geçmişten gelen yapımlar da vardı ama The Witcher 3 gerçekten içinden geçtil!

The Witcher III - Wild Hunt



Bloodsports.TV



Hearthstone



Kürşat Zaman

Project CARS ve Assetto Corsa'yı karşılaştıracam diye ikisi arasında tepinip durduysam da War Thunder hala en fazla zaman ayırdığım oyun olarak gözüküyor, smf.

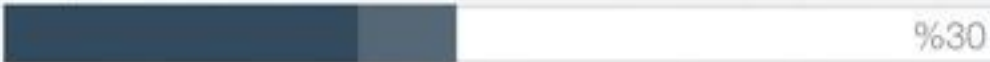
War Thunder



Assetto Corsa



Project CARS



Tuna Şentuna

Şu Dungeons biraz daha iyi olaymış, hiç durmadan oynarmışım herhalde... Olamadıysa, her şey için HotS hizmetimde!

Heroes of the Storm



Wolfenstein: The Old Blood



Dungeons 2



BLUE JEAN BU AY

BLUE JEAN VE HEADBANG ARTIK BİR ARADA



50 POSTER + 200 STICKER
blue Jean



+50
POSTER
200
STICKER





- 03 Editörden
- 04 LEVEL Tayfası
- 06 Ne Oynadık?
- 10 Posta
- 14 Takvim
- 16 Split Screen
- 18 Haber

İLK BAKIŞ

- 28 Call of Duty - Black Ops III
- 30 Trine 3 - Artifacts of Power (Test)
- 31 Killing Floor 2 (Test)
- 32 WH40K: Regicide (Test)
- 34 Home Is Where One Starts (test)

34 Astronot

39 Mobil

DOSYA KONUSU

- 43 FPS Oyunları Tarihi
- 52 Role Playing Günlükleri

İNCELEME

- 56 The Witcher III - Wild Hunt
- 70 Project CARS
- 74 Wolfenstein - The Old Blood
- 76 State of Decay - Year One Edition
- 78 Dungeons 2
- 80 Carmageddon: Reincarnation
- 82 Block 'N Load
- 83 Assassin's Creed Chronicles: China
- 84 Verdun
- 86 Kerbal Space Program
- 87 Life Is Strange Episode 02
- 88 Titan Souls
- 89 Son of Nor
- 90 In Verbis Virtus
- 91 Running with Rifles
- 93 Guns, Gore, Cannoli
- 94 I Am Bread
- 95 Please Don't Touch Anything

96 Anarşist

99 Donanım

106 Market

108 Kültür & Sanat

110 Kare

114 LEVEL 222

DVD



VIDEO

Assassin's Creed Syndicate
Batman Arkham Knight
Deception IV: The Nightmare Princess
Devil May Cry 4: Special Edition
Ether One
Heroes of the Storm
Into the Stars
Just Cause 3
LEGO Jurassic World
Might & Magic Heroes VII
Niffelheim
Skyforge
The Witcher 3: Wild Hunt
Tom Clancy's Rainbow Six Siege

EKSTRA

Assassin's Creed Syndicate (Wallpaper Paketi)
Call of Duty: Black Ops III (Wallpaper Paketi)
Mad Max (Wallpaper Paketi)
The Witcher 3: Wild Hunt (Wallpaper Paketi)
Wolfenstein: The Old Blood (Wallpaper Paketi)



DEMO

Euro Truck Simulator 2
Herald
Technobabylon
Telepath Tactics

SÜRÜCÜ

ATI 14.12
NVIDIA 350.12

POSTAKUTUSU

Sorularınız için inbox@level.com.tr adresine e-posta gönderebilirsiniz.



QUESTIONS V – FINAL SHODOWN

Bu benim size yollayacağım son mesaj. Artık umurumda bile değilsiniz. (O da artık ne demekse?) Buna cevap vermeyin.

Ooo Ömer is back. Welcome. Cevap vereceğiz, hem de sonuna kadar!

1. Warlords of Draenor'dan önce Thrall'ın babası Duroton ölmüştü ama yeni seride ölmüyor. Bu durumda Thrall'a ne oldu? **Sevgili Warcraft kuşum Ömer. Thrall'ın babasının adının bir Beton & Briket Künk İmalat firması gibi durmasına takılıyorsun da yeni seride ölmemesine mi takılıyorsun? (Önceliklerim farklı.) Yeni seri ne acaba... Thrall Heroes of the Storm'da kanlı canlı dolanıp duruyor, ben onu biliyorum.**

2. Fişek Teasycat hangi server'da ve ne zaman Battleborn oynuyor H1Z1'de?

Canım Twitch böceğim Ömer. Onu Fişek'e soracaksın, bana değil.

3. Bu Haziran'da çıkacak en iyi oyun hangisi? **Bir tanecik yaz aşkım Ömer. (Olmadı.) İyi ki bu Haziran'ı sormuşsun, bir sonrakini sorarak bizi kara deliğin ortasına yollayabilirdin. Bu Haziran'a Batman damga vuracak!**

4. H1Z1'de genel olarak kullandığın isim ne?

Unutulmaz anılarımın zombisi Ömer. H1Z1 oynamıyorum, haliyle bir ismim de yok.

5. H1Z1 ücretli mi?

H1Z1 bağımlısı olduğu her halinden belli olan Ömer kardeş. H1Z1 ücretli evet.

6. İstanbul'daki Youtuber toplantısına davet edildin mi?

Youtube'da 4K altı video izlemeyen Ömer. Youtuber toplantısına LEVEL yazarı olarak

katılmam düşünülemezdi. Acaba bu soruyu başkasına mı sormak istedin...

Eh, benden bu kadar. Bir daha ne ben size, ne de siz bana e-mail atın. (Atmayın.) Görüşmemek üzere Fişek ile küpeli. (Şefik ile Tuna.) Ah, bu arada unutmadan, e-mail kutunuz bu yaz hackleyebilirim. Ama hackleyebilirim de, göreceğiz. (Şimdi bunu yazdım ya, birisi hackleyip suçu benim üstüme atar!) "Hayat acılar ve riskeler için fazla kısa."

Küpeli derken? Kinaye mi var orada Yerlikaya Faruk Ömer? Şefik de artık bu dergide değil, acaba farkında mıydın bunun? Sanki tüm soruları ona sormak istemişsin gibi bir hava oldu ama hepsini ben cevapladım. Haha! (Okurla didişen editör.) Questions VI göreceğiz miyiz bakalım... Ömer Faruk YERLİKAYA

HATIRLAR MISINIZ?

Bir zamanlar fakir ama gururlu bir genç vardı. Adı Cenk, soyadı Arslan, yaşı 16 idi. Bu genç size iki kere e-posta attı ama siz ikisini de yayımlamadınız. (Bu sahnede genç tekerlekli sandalyesiyle eski fabrikatör Tuna Şentuna'ya döner ve acıklı bir şarkı girer.) Bu küçük acıklı metinden sonra bir umut attığım e-postayı size gönderiyorum. Bir de o Facebook'taki saçma teklifimden dolayı özür dilerim.

Cenk hoş geldin. Demek genç bir tekerlekli sandalyen var. (Araya koyduğum virgülü kaldırttın bana. – Ertekin) İyi, daha uzun süre kullanırsın. Bana da eski dedin ama fabrikatörle de toparladın, zengin gözüktüm. Olur. Facebook'taki teklifin de şimdi genç dimağlarda şüpheli olasılıklara yol açtı. Teklifi de yazsaydın bari... Ben söyleyeyim, Cenk bana evlenme teklif etti.

(Hah, topyekun rezil olduk!)

1. Sizi ağlattığım için üzgünüm. Abi sormak istediğim ilk soru: Neden orijinal değiliz ve neden farklı bir şeyler üretmiyoruz? Çok net konuşacağım, biz bu "Millet yapsın, biz de ekmeğini yiyelim." kafasıyla bir yere varamayız ve görüldüğü gibi varamadık.

Bravo. Güzel çıkarım. Zaten bizim bakanlardan biri de şey dememiş miydi: "Türkiye ancak ara pazar olur, bir şeyler icat eden, dünyaya yayan ülkelerden olamaz." Onlar böyle dedikten sonra Türkiye ne yapsın...

2. Bir şey söylemek istiyorum. Tek fakir ama gururlu ben değilim, bir de Kratos var. Ağabeyciğim, 14 Temmuz 2015'te God of War III Remastered PS4'e geliyor. Tamam ama şimdi sen demiyor musun "God of War IV çıksa da yayla yayla oynasam, Big Boss da GoW sayesinde geri döner." Nerede Kratos'un o ucu açık kalmış ölümünün devamı? Eğer öldüyse, nerede Hades'in ölümünden sonra iyice karışan yeraltından Kratos'un çıkış hikayesi? (Big Boss'u araya kaktırdım. Çaktırmayın.)

E zaten yeni GoW yapılıyor Cenk? Neden isyan ettin ki? Fakat yakın sürede piyasada olmaz diye düşünüyorum. Aynı Big Boss gibi...

3. Yine God of War ile ilgili bir soru... En sevdiğim oyun, bırakın da sorayım. Eğer yeni oyun gelirse, sence yeni oyun nasıl olur, içeriği zenginleştirirler mi? Ya da Remastered'a Multiplayer ekleyip zenginleştirirler ya, o da iyi fikir. (Todd Pappy beni dinleyip ekleyecek sanki.)

Yeni God of War çok farklı bir oyun olmaz gibi geliyor bana ama sağlam bir senaryo, güzel bir anlatım, iyi bir oynanışla yine kapış kapış gidecektir. GoW'daki multiplayer özelliği de bence çok gereksizdi; umarım

LEVEL GEZEGENİ

Merhaba Tuna abi. Öncelikle nasılsınız? En son 17 ay önce e-mail atmıştım, uzun zaman olmuş... Yaklaşık bir yıl önce sprey boya ile tuval boyamaya başladım. Eee, size de yapmadan olmaz. Yaparken video da çekmiştik ama export ederken sıkıntı oldu o yüzden onu gönderemedim. Umarım beğenirsiniz, tüm LEVEL ailesine sevgiler ve saygılar.
Ogeday ERGÜVEN



yeni oyuna koymazlar.

4. Bu sorum kitaplardan geliyor. Dan Brown - Cehennem'i almıştım sonra da unutup başka kitaplara dalmıştım ama senin Nisan ayında bahsetmen üzerine kitabı okuyup bitirdim ve geçenlerde (02.05.2015) resimli özel anlatımını gördüm. Sence almaya değer mi? Ve de tavsiye edebileceğin başka Dan Brown kitapları var mı?

O resimli özel anlatımı tam bilemedim ama sanırım hikayedeki mekanlar, Dan Brown'ın yırtınarak tasvir etmeye çalıştığı yerler, nesneler, fotoğraf ve resimlerle yer alıyordu kitabın içinde. (İyi ki tam bilemedim...) Bence okuduysan bir kez daha okumaya gerek yok, aşırı fanatığı olmadıysan. Onun yerine elbette ki Dan Brown'ın şaheseri Da Vinci Şifresi'ni okuman lazım.

5. Konuyu bağlamak için cevabını bildiğim bir soru soracağım. Da Vinci's Demons izliyor musun? Muhtemelen cevabın "Evet" olacak. Bu da asıl soru: Üçüncü sezon ne zaman başlıyor? Araştırdım, bulamadım. Bir de bence dizi harika. Floransa'yı hayatımın şehri yapan bir kaç şeyden (AC2, Cehennem, Leonardo da Vinci, Dante Alighieri, Medici'ler) sadece bir tanesi. Sen diziyi nasıl buluyorsun? **Bak konular ne güzel bağlandı; Da Vinci Şifresi'nden Da Vinci'nin Zebanileri'ne geçtik. Ben o dizinin iki bölümünü izleyip sıkıldım. (Sorry.) Şimdi The Flash falan izliyorum, çok güzel. Floransa'ya da bu kadar merak saldıysan git bence, direkt feleğin şaşacak. Müthiş bir yer. Hele şu yaşında gidersen hayatın boyunca da unutamazsın bu tecrübeyi. (Zaman ilerledikçe etki değeri düşüyor mekanların.)**

Ve işte bu kadar abicim, iyi günler. Şefik Abi

de paraya kıyıp dergiyi aldıysa ona da selamlar olsun.

Görüşürüz Cenk, Floransa biletin yakında gelir. LEVEL'dan sana ufak bir hediye... (Böyle bir dergi olsak muhteşem olmaz mıydı?)

Cenk ARSLAN

ZOMBİLİ OYUNA HAYIR!

Öncelikle bütün LEVEL ailesine selamlar. Hemen sorularına geçeyim.

Merhaba Çağrı.

Hemen sorulara geçilmeden önce, "Nasılsınız, iyi misiniz, bir ihtiyacınız var mı, Tuna Abi Amerika'ya giderken cebinde 1000\$ fazla olsa iyi olmaz mıydı; ben sana yolladım." gibi şeyler söylenir normalde. Neyse, kismet...

1. Hayatımda Mario hariç hiç konsol oyunu oynamadım, hep PC'de oyunlar oynadım ve bu yaz bir konsol almayı düşünüyorum. Konsol alayım mı yoksa PC'de mi devam edeyim? **Mario'yu nerede oynadın yahu? Entere-san... Yazın alacağın konsol PS4'ten başkası olmamalı bana sorarsan ama onda Mario yok, üzgünüm. (Rayman Legends var, daş gibi?! - Ertekin)**

2. The Last of Us oyunu çıktığında sizin dergideki incelemelerinizi okudum ve oyun bayağı hoşuma gitti. (Sırf onun için konsol almayı düşündüm.) Bana PC'de The Last of Us'a benzer bir oyun önerir misiniz? Mümkün-

se fazla gerilimi olmasın; zombili oyunlardan korkarım da...

The Last of Us bayağı özel bir oyun oldu, ona benzeyen bir oyun bulmak çok mümkün değil. Bence sen PS4 alıp direkt bu oyunu edin. PC'de de ancak Tomb Raider geliyor aklıma...

3. Kitap okumayı seven bir insandım ama lise öğretmenim o kadar sıkıcı kitaplar okuttu ki kitaplardan soğudum. Bana şöyle bol maceralı, bol aksiyonlu, fazla bilim kurgu olsun - olmasın, şehirden şehire, çatıdan çatıya bir kaç kitap önerir misiniz?

O sıkıcı kitapların değerini de sonradan anlıyor insan da şimdi o konu bana düşmez.

Acaba sen Assassin's Creed, Diablo falan gibi seriler mi okusan? Kara Elf Üçlemesi şahanedir, ona bak. Dune diyeceğim gene, iyice kabak tadı verdiğimi bile bile...

4. Sizce Assassin's Creed Unity almalı mıyım, yoksa Assassin's Creed Chronicles: China'yı mı beklemeliyim? Veya bunların ikisini de bırakıp Far Cry 4 mü almalıyım? En önemlisi PC özellikleri: 2 GB Nvidia 710m ekran kartı, 4 GB Ram, i3 1.8 GHz işlemci. Bu saydığım oyunları kaldırır mı? Çünkü Far Cry 4 ve Unity işlemci olarak i5 istiyorlar. Bir ihtimal var mıdır?

Şimdi o bilgisayarı önce güzelce derleyip toplayıp bir kutuya koyup babana götürüyorsun ve diyorsun ki, "Babacığım, bu bilgisayar ebedi bir uykuya daldı, ben de

"Nasılsınız, iyi misiniz, bir ihtiyacınız var mı, Tuna Abi Amerika'ya giderken cebinde 1000\$ fazla olsa iyi olmaz mıydı; ben sana yolladım."

onu kutusuna gömdüm. Bu üzgün oğlunu daha da üzmemek adına neden yeni bir bilgisayar almıyorsun ona?”. O bilgisayar da Unity, Far Cry 4 falan hiç deneme.

Chronicles çalışır ancak.

Sorularımı cevaplarsınız mutlu olurum. Eğer bir de yayımlarsanız ben dersinde takla atmayı öğrenirim. Herkese iyi günler.

Takla kolay; salto atmayı başarırsan konuşalım. (Ben yapabiliyorum.) Görüşmek üzere Çağrı, yine bekleriz. Çağrı ULUTAŞ

GÜN SAYMAK

Merhaba LEVEL ailesi: Kaynanalar, ailenin çocuğu Tuna ve Şefik dayı. Uzatmak istemiyorum ve sorularına geçmek istiyorum. Geçmeden önce bir de sitem edeceğim: Yaz ne zaman gelecek?

Kaynanalar mı? Ben niye çocuk oldum ya? Geçen gün yeni telefon almak için gittiğim iki bayi de bana doğum tarihimi sordu puan kontrolü yapmak için. İkisi de tarihi duyunca afalladı, “Abi sen benden 3 yaş büyüksün ama ben 8 yaş büyük duruyorum!” dedi. Babyface dedikleri ben oluyorum sanırım... (Sakalı kestim mi üniversite hazırlık...) Yaz da geldi, al, paketledik hazır; 30 derece şu an dışarı!

1. Tuna Abi, LEVEL'dan ayrı bir Facebook, Youtube sayfan var mı? Şefik Abi'ye zaten subscribe attım, seni arıyorum.

Facebook sayfam var, Tuna Sentuna diye arat, görürsün. Youtube sayfam yok, Tuna Sentuna diye arat, hiçbir şey çıkmaz.

2. Oralar nasıl? Buralar bir sıcak, bir soğuk oluyor. (İstanbul'dayım.)

Ona bahar deniyor işte. Aynısının kışa çalan versiyonuna da sonbahar denilmekte. (Ankara'dayım.)

3. Indie oyunları sevmiyor musunuz ve daha doğrusu Five Nights at Freddy's'e bir gıcığınız mı var?

Sevmesine seviyoruz da bağımsız oyunlar sebil gibi piyasaya çıktığı için hepsine dergide yer veremediğimiz oluyor maalesef.

4. Valve iki Portal oyununa izin verdi: Biri LEGO, diğeri Pinball. (Sürpriz!)

Buna ancak Ayça sevinir, dergide sevinecek başkası yok sanırım.

5. Oyun geliştiricileri için bir dosya gelsin artık, yani hani... (Sitem ederek uzaklaşır.)

Oyun geliştiricisi misin? Ondan mı bu sitemler? Biz geliştirici değiliz maalesef, konuya kafamız basmıyor. Şaka bir yana öyle bir konu yapabiliriz, beklemede kal.

6. Ben Steam indirimlerinden Dead Island: Riptide'ı aldım, acaba doğru mu ettim?

Yani şimdi parayı da vermişsin, çok kötü iş yaptın desek seni üzmemekten ileri gidemeyiz. O yüzden çok iyi yapmışsın diyorum!

7. Yaz indirimleri diyorum hani, ne zaman?

O indirimler oynamayacağın bir ton oyunu almaktan ötesine yol açmıyor valla. Fakat yakındır gelişi...

8. Soruları böyle sıralayınca yoruluyor musunuz?

Sırasız olunca yoruluyoruz asıl; seninkilere can kurban.

9. Şefik Abi, Tuna'yla video çek artık? (Ben mi körüm?)

Şefik gitti gitti, yok artık dergide. Bunları görmüyor bile yavrucağımız.

10. Portal 2 niye Market bölümünden silindi? Ben orada çalışsam sildirmezdim. Gareziniz mi var Valve'a?

Çünkü Portal 2 biraz eskidi, yerine yeni oyunlar koyduk. Yoksa Portal 2'yi zamanında oynadık, sevdik.

Sorularım bu kadardı.

Sadece cevap istediğimden yazıyorum.

Özellikle Portal 2 Market'ten kaldırılınca üzdünüz. Bunu yanıtlamak ve dergiye koyarak affettirin bari.

Dileğin yerine geldi

Hope, görüşürüz!

“Hope” Doruk ÇAĞLAYAN
(İlk adım Umut.)

EN GÜÇLÜ KİM?

Tuna Abi sana sormak istediğim

2 soru var.

Of, çok direkt girdin konuya. Haydi bakalım...

1. Serviste LEVEL okurken arkadaşlar bana Scorpion mı, Sub-Zero mu diye sordular. Ben ve Keremcan Bayramoğlu diye bir arkadaş Scorpion dedik. Fakat herkes Sub-Zero dedi. Ben de sana soruyorum: Sizce Scorpion mı, Sub-Zero mu? Cevabınız her ne olursa olsun teşekkürler ve cevabı yazarsanız lütfen neden olduğuna da söyler misiniz?

Tabii ki Scorpion. Bir kere düşünün ki kendisi aslında ölü. İsteddiği gibi NetherRealm'e girip çıkabiliyor. Bir çeşit ölümsüze karşı Sub-Zero ne yapsın? (Jason Voorhees der çekilirim. – Ertekin)

2. MOBA ve RPG oyunları arasındaki fark nedir?

MOBA'da olay aksiyon. Yani seçiyorsun bir karakter, birkaç tane daha oyuncuyla karşı takıma karşı savaşıp duruyorsun. RPG ise Witcher, Dragon Age gibi oyunların türüne deniyor. Senaryo, büyüler, diyaloglar, efsanevi dünyalar hep RPG'lerde...

Teşekkürler Tuna Abi, iyi günler dilerim.

Görüşürüz Kemal. Soyadın ya Köşeler'di, ya da Köşeler; ben Köşeler olmasını dileyerek öyle yazdım, umarım hata olmamış-

tır.

Kemal KÖSELER

I WANT TO PLAY A GAME

Evet, tekrardan merhabalar Tuna abi. Sorularımı tekrar cevaplamaya cesaret edebilecek misin bakalım? O zaman ben hemen sorularımı sormaya başlayayım.

Sen geçen ay da buralardaydın değil mi Emirhan? Aradan girmişsin yine, haydi iyisin. Geç bakalım...

1. Geçen sayınızda (Mayıs 2015) bir arkadaşın mektubunda, “Hangi kısımlarda ön görüşme” yaptığınızı sormamızı istemiştiniz. Ehh, ben de sorayım bari. Hangi bölümlerde ön görüşme yapıyorsunuz?

O mektubu hiç hatırlayamadım. Neye ön görüşme istiyoruz acaba... Her şeyde ön görüşme iyidir ama. Cevabım her şey!

2. Bu da ilk sorumdan sonra ikinci sorum: Eğer PS4 alırsam -ki PC'mde iyi bayağı-hangisine oyun almamı önerirsiniz? Mesela GTA 5, PS3'den sonra PS4'e çıktı. 3 - 4 ay sonra da PC'ye... Ben de sabırsız biri olarak PS4'üm olsaydı direkt alırdım. Ama olmadığı için bekledim ve PC'ye kapalı kutu GTA 5 aldım. (Geçen sorularımda orijinal oyun ile korsan oyun arasındaki farkı sormuştum. Belki korsan oyun oynadığımı düşünmüşsünüzdür, yanılıyorsunuz.) Yani kısacası, bir oyun iki platforma da çıktığında hangisini tercih etmeliyim? (Nedenleri ile birlikte açıklar mısınız?)

Burada olay senin hangi sistemde ne kadar rahat ettiğine bakıyor. Mesela PC saçma bir yerde duruyordur, başında oturmak iyi gelmiyordur ama konsolu koyduğun yerde yayılıp saatlerce oyun oynayabiliyordur, o zaman konsola tercih et. Tabii bir de şu var: Sahip olduğun PC oyunları ultra grafik seviyesinde çalıştırıyorsa, o oyun muhtemelen konsol versiyonundan daha iyi gözükecektir.

3. İkinci sorum çok uzun olduğu için bunu kısa tutacağım. Ailem Steam'e güvenmiyor. Eh, tabii ben de Steam'den oyun almıyorum. Steam'e güvenebilir miyim? (Lütfen evet deyin.)

Steam dünyanın en büyük oyun platformlarından biri. Ona güvenmeyip de kime güveneceksiniz? Kredi kartı bilgilerini onların sunucusunda saklamadan, tek sefer girip de alışveriş yapılabildiği için hiçbir sorun olmuyor. Yıllardır alışveriş yapıyorum oradan, öyle düşün...

Lafı fazla uzatmaya gerek yok. (Uzattım uzatacağım kadar zaten.) Hemen burada, şimdi lafımı sonlandırıyorum. Hoşçakal! (Abi sen yıldızlarda çektiğim selfie'yi istemişsin ama ben yıldızlara gidemedim ya! Üzgünüm...) Emirhan GÜNEY

BİR YAZILIM MÜHENDİSİNİN SORULARI

Selamlar bütün LEVEL yazarları, okuyucuları, emektarları ve Romalılar(?). Artık yavaştan Eclipse'te Java diliyle GUI kullanarak güzel

Çünkü Portal 2 biraz eskidi, yerine yeni oyunlar koyduk. Yoksa Portal 2'yi zamanında oynadık, sevdik.

güzel kod yazabildiğim için oyun programcılığı ve siber güvenlik alanına basit bir giriş yapı-verdim. Sizleri sormalı biraz da. Nasılsınız? İşler nasıl gidiyor? Ben bu yazıyı yazarken siz muhtemelen Witcher 3'ün LEVEL'a özel verilen sürümünü bitirmiş, incelemesini yazmış ve mutlu mesut yaşamaya devam ediyorsunuzdur. Evet, daha fazla uzatmadan sizlere soracağım birkaç soruyu sormaya başlayayım.

Tolga seni Facebook'tan hatırlıyor gibiyim. Hoş geldin. Biz iyiyiz, Witcher 3 halen elimize ulaşmadı ben bu mektupları cevaplarken.

Muhtemelen ben de geç oynayacağım oyunu. Zaman ayırmak istiyorum adam gibi!

1. Geralt Amca'yı özledik mi? Amca dedim ama adamın maşallahı var. Aslında şimdi düşündüm de AC: Revelations'daki yaşlı Ezio ile Geralt kapışsa, izlemesi çok zevkli bir dövüş olur bence. Ne dersiniz?

Bence de güzel olur. Hatta biri bir MOBA yapsın, bu karakterleri kapıştıralım!

2. Deus Ex'in geçen ay dergide verdiğiniz fragmanını izledim ve son derece müthişti. Oyun hakkında merak ettiğim şey, tüm oyunu gizlilik modundan çıkmadan bitirebilecekmişiz ya, o zaman da oyun Dishonored'a biraz benzemez mi? Orada post-apokaliptik bir zamanda büyümlü güçlerimiz vardı. Burada ise distopik bir dünyada mekanik güçlerimiz var **Şöyle ufak bir değişiklik yapacağım, Dishonored post-apokaliptik değil, bayağı fantastik, steampunk temalı bir evrende geçiyordu. Deus Ex ağır bilim-kurgu olduğu için bence bu iki oyunu birbirine benzetmek doğru değil. Ha nedir, oynanışlar benziyordur ama o kadar da artık olsun.**

3. Merak ettiğim şeylerden biri, LEVEL'in test ettiği bütün oyunların dergiye oyun piyasaya sürülmeden evvel gelip gelmediği. Misal, Watch Dogs gibi geniş, kapsamlı bir oyun 27 Mayıs'ta piyasaya sürülmüştü. Zaten iki gün sonra yazı yazmayı bırakıyorsunuz ama Haziran sayınızda Watch Dogs'un uzun bir incelemesi vardı. Bu kadar kısa bir sürede hem böyle bir oyunu oynayıp hem de incelemesini yazdığınıza göre, tahminimce oyunun inceleme yazısını birden fazla kişi yazdı ya da yazan kişi (Kusura bakmayın, hatırlayamadım şimdi. Aklımda nedense Ertuğrul abi yazdı diye kalmış. Halbuki Ertuğrul abi RPG'ci.) sabahlara kadar Watch Dogs oynadı.

Watch Dogs'u ben yazmıştım. (Galiba!) Ve aynen dediğin gibi oyunlar elimize çoğu zaman, normal çıkış tarihlerinden önce ulaşıyor. Dolayısıyla oynayacak vaktimiz oluyor ama yine de sıkışmıyor değiliz; hele ki GTA gibi geniş kapsamlı oyunlarda...

4. Dead Island 2 daha piyasaya çıkmadı ama yine de bu soruyu kimse sormadan ben sormak istiyorum. Dead Island 2 vs. Dying Light? **Dead Island 2 eğer önceki Dead Island veya Dying Light gibi olaksa çıkmasın**

artık, yeterince tat aldık.

5. Dishonored'ın devam oyunu gelebilir mi acaba? Arkane Studios bu konuya dair herhangi bir bilgi verdi mi veya verecek mi? Siz oyunu pek orijinal bulmamıştınız ama çoğu kişi tarafından sevildi oyun.

Dishonored'ın devam oyunu açıklandı zaten. Ne zaman çıkacağı belli değil ama yapım aşamasında.

6. Bu sene Bethesda ilk kez E3'e katılacak. Bence Bethesda herkesin beklediği gibi Fallout 4 yerine ya Dishonored'ın devamı ile ilgili bir bilgi verecek ya da hepimizi ters köşeye yatıracak büyük bir bomba patlatacak. Siz ne dersiniz?

Bir söylentiye göre yeni Dishonored oyunu E3'te yer almayacak; dolayısıyla Bethesda başka, büyük bir oyunu tanıtabilir. Fallout'la alakası olacağını düşünüyorum ben de...

7. Ve final soruma geldik. E3 zamanları Los Angeles'a gidip hem tonla oyunu deniyorsunuz, hem oyun yapımcılarıyla tanışıyorsunuz, hem de o muhteşem ortamın verdiği zevki yaşıyorsunuz. Acaba bir kura yapsanız da derginizin iyi derecede İngilizce bilen, vizesi ve pasaportu olan okurlarından bir ya da iki tanesini eşlik etmek için yanınıza alsanız fena olmaz mı? Bu sorunun cevabını Fırat abi verebilir biliyorum ama en azından onu bu konu hakkında ikna etmeye çalışabilir misiniz? **İmkanimız olsa gerçekten çok güzel olurdu ama imkanlar dahilinde maalesef mümkün olamıyor. Kızmadın değil mi?**

Rüzgarı arkanızdan alıp süratli uçmanız dileğiyle...

Oh iyi gelirdi şu yaz sıcaklarında. Güzel söyledin. 10010101 Tolga. (Sen anladın.)
Tolga TİMUR

SENPAI

Merhaba Tuna abi, nasılsın? İyi olduğunu umarak devam ediyorum. (Değilsen giderim.) Sorulara hemen başlıyorum.

Çok kötüyüm Mehmet. Dara düştüm, borçlar oldu dağ. Belki biraz yardım? (Dilenciye döndüm iyice.) İyiyim, iyiyim. Gel de sorularına bakalım...

1. Bundan bir kaç ay önce Tsugumi Ooba'nın hazırlayıp sunduğu Death Note'u izledim. İzlediğim ilk anime olduğundan dolayı önce biraz yadırgasam da sonra birden kurgusu, karakterleri beni benden aldı. Death Note'u bitirince böyle bir boşluğa düştüm. Sonra az araştırınca sayamayacağım kadar anime olduğunu gördüm ve listelere bakarak en iyi animeleri izlemeye başladım. Shingeki no Kyojin, Full Metal Alchemist: Brotherhood derken yine bir boşluğa düştüm. Naruto, One

Piece falan baktım da sıkı beni. Bana şöyle 70 - 80 bölüm arası anime önerir misiniz? **Zaten artık Death Note ile anime dünyasına girmeyeni dövüyorlar. İyi etmişsin, iyi seçim Death Note. Madem Naruto'lar, One Piece'ler seni sarmadı, o zaman reçete-ne bir adet Code Geass, bir adet Tokyo Ghoul, bir tane Ao no Exorcist, biraz Elfen Lied, biraz da Guilty Crown yazıyorum.**

2. Aylar önce PS Store'da dolanırken MGS: Ground Zeroes'un indirimde olduğunu görüp aldım. Oyunu çok ağır oynadım; yani ne zaman düşman tarafından görülsem oyunu yeniden başlatıyordum ve buna rağmen oyun tam 1.5 saat sürdü. Sorum şu: MGS: Phantom Pain'de MGS: Ground Zeroes da olacak mı?

Ground Zeroes'u Phantom Pain'e giriş niteliğinde bir oyun olarak düşünebilirsin. Phantom Pain çok daha geniş bir oyun olacak ve Ground Zeroes içeriğinde olmayacak.

3. PS4'e dört oyun önerir misiniz?

PS5 çıktığında da beş oyun önerisi isteyeceksin, değil mi? The Last of Us, inFamous: Second Son, The Order: 1886 (Grafikleri çok güzel, ondan önerdim.) ve GTAV önereceğim izinle.

4. Tuna Abi seni böyle çok etkileyen bir oyun soundtrack'i var mı? Varsa nedir? Şahsen beni Last of Us'ınki çok etkilemişti. **Beni oyun soundtrack'leri çok sarmıyor ama Devil May Cry'ınkiler (Dördüncü oyun mesela.) güzeldi bayağı.**

5. Bloodborne almalı mıyım? Bu türe aslında biraz uzağım ama yine de oynamak istiyorum, sizce iyi bir başlangıç olur mu? Artı bir de Türkçe.

Düşmanlar seni her gördüğünde oyuna yeniden başladığını göz önüne alınca sendeki sabır derecesinin de bir hayli yüksek olduğunu anladım, dolayısıyla Bloodborne sana iyi gidebilir. Oyun çok zor yalnız, belirtiyim.

6. Tuna Abi Call of Duty: Black Ops III hakkında ne düşünüyorsun?

Neler düşündüğümü bu ayki dosya konusunda görebilirsin. Spoiler vermeyeyim...

Sorularım bu kadar, LEVEL'daki herkese selamlar. Buradan Çekiç Hazretleri'ne de selam söylüyorum. Kalın sağlıcakla.

Çekiç hazretleri kim? Biz tanıyor muyuz? Daha çok done lazım. Kendine iyi bak, görüşmek dileğiyle!

Rüzgarı arkanızdan alıp süratli uçmanız dileğiyle...

Mehmet Can AKAY

"Rüzgarı arkanızdan alıp süratli uçmanız dileğiyle..."

Takvim Haziran

1 Haziran

Hatred (PC)
BeamNG.drive (PC)



2 Haziran

Heroes of the Storm (PC MAC)
Mortal Kombat X (PS3 X360)



9 Haziran

The Elder Scrolls Online:
Tamriel Unlimited (PS4 XONE)
Operation Abyss: New Tokyo Legacy
(PsVita)



12 Haziran

F1 2015 (PC PS4 XONE)
LEGO Jurassic World (PC PS4 XONE
PS3 X360 WiiU)
Fireworks Simulator (PC)



23 Haziran

Batman: Arkham Knight (PC PS4 XONE)
Devil May Cry 4: Special Edition (PC PS4
XONE)
Blood Bowl 2 (PC)

Diğer

10 Haziran

Kholat (PC MAC)
Tile Rider (PC)

16 Haziran

Payday 2: Crimewave Edition (PS4 XONE)

19 Haziran

Tour De France 2015 (PC PS4 XONE)
Construction Machines Simulator 2016 (PC)
Garfield Kart (3DS)
Splatoon (WiiU)

26 Haziran

Yoshii's Woolly Worlds (WiiU)
Starlight Drifter (PC)
Final Fantasy X-2 HD Remaster (PS4)

PCNET'İN HAZİRAN SAYISI BAYİLERDE!

HoloLens

Microsoft, gerçek hayatta sanal dünyayı birleştiriyor



En iyi yazıcılar

Her amaca uygun, hemen satın alabileceğiniz yazıcıları seçtik

Süper tarayıcı

Her gün kullandığınız web tarayıcınızı daha da geliştirin

PCnet

Teknolojiyi seviyoruz Haziran 2015 Yıl 18 Sayı 213 Fiyat 7,90 TL

NASIL YAPILIR?

14 YENİ PROJE ADIM ADIM 34 SAYFA

- ✓ MP3'LERE ALBÜM KAPAĞI EKLEYİN
- ✓ DAHA İYİ SELFİE ÇEKİN
- ✓ DİSKİNİZİ DOLDURANLARI BULUN

TARAYICINIZI KURTARIN

Web tarayıcınızın giriş sayfası veya arama motoru mu değişti? Ele geçirilen tarayıcınızı kurtarabilirsiniz

KARANLILIK WEB

İnternetin içinde gizli bir internet daha var. Görünmeyen, yasadışı olan her şey orada. Orası, daha iyi bir internetin de öncüsü olabilir.

FACEBOOK DOSYASI

İLGİLENMEDİĞİNİZ GÖNDERİLERİ GİZLEYİN, ANLAMSIZ DAVETLERDEN KURTULUN, HESABINIZIN ÇALINMASINI ÖNLEYİN



ANALİZ

Geleceğe Dönüş 2

2015'te geçen bilimkurgu klasiğindeki teknolojiler şimdi ne durumda?

Facebook'ta pazarlama

Firmanızı veya markanızı sosyal medyada en iyi şekilde temsil edin, daha büyük kitlelere ulaşın



EN YENİ ÜRÜNLER, WEB SİTELERİ, YAZILIMLAR VE MOBİL UYGULAMALAR **HER AY PCNET'TE**

SPLIT SCREEN

Beklediğimiz oyunların en taze ekran görüntüleri



The Need For Speed

Platform: PC, PS4, XONE

Çıkış Tarihi: Belli Değil

Zamanında bizleri şehirlerarası yolların kralı yapmış ilk oyunun ismini, serinin popülerlik olarak tavan yapmasını sağlayan Underground serisinin ise felsefesini benimsemiş gözüken yeni Need for Speed bir şekilde beklenti yaratmayı başardı. Bekleyelim bakalım neyle karşılaşacağız.



ARK: Survival Evolved

Platform: PC

Çıkış Tarihi: Haziran 2015 (Erken Erişim)

Turok'tan beri kendisini sevdirebilen, gönlümüzce(!) dinozor avlayabileceğimiz bir oyun gelmemiştir, taa ki ARK'ın ilk videosu aklımızı başımızdan alana kadar. Baldırıçıplak bir beyhude olarak uyandığınız adada önce hayatta kalmaya, sonra yolunuzu bulup küçük bir medeniyet kurmaya çalışacaksınız, üstelik daha şimdiden muhteşem gözüken grafikler eşliğinde.



Batman: Arkham Knight

Platform: PC, PS4, XONE, MAC, LINUX

Çıkış Tarihi: 23 Haziran 2015

Batman'in Arkham serisi yeterince göz ziyafeti çekmemize neden oldu şimdiye dek, sıkı durun, Arkham Knight çok daha fazlasını vadediyor. Pelerinimizi kullanarak tüm şehir üzerinde süzölebileceğimiz oyun serinin en iyisi olmaya, eskilerin üzerine kat eklemeye aday.



Blitzkrieg 3

Platform: PC, MAC, LINUX

Çıkış Tarihi: 6 Mayıs 2015 (Erken Erişim)

Hem ikinci dünya savaşı, hem de RTS sevenler için Blitzkrieg serisinin yeri bambaşkadır. Company of Heroes'un görselliğine sahip olmasa da, müthiş araç çeşitliliği ve derin stratejiler üretebilmenizi sağlayan oyun yapısıyla hayatımızın bir dönemine damgasını vuran Blitzkrieg, nihayet günün gereklerini yakalayabilen görselleri ile bilgisayarlarımıza konuk olacak.



Londra sokaklarında mücadele

Assassin's Creed Syndicate'te çete savaşı

Merhaba arkadaşlar. Ben Tuna. Ve size şu an yeni bir Assassin's Creed oyunundan bahsedeceğim. Evet, yepyeni bir AC oyunu geliyor. Üstelik "yanlışlıkla", aylar önce bilgileri sızmış bir oyun söz konusu. Assassin's Creed Victory olarak bildiğimiz, İngiltere'de geçeceğini anladığımız yeni AC oyunu, Assassin's Creed Syndicate ismiyle gözler önüne serildi ve yine tüm oyun haber sitelerinin manşetine oturdu. Peki bu olmalı mıydı?

Aynı tas, aynı hamam

LEVEL DVD'sinde geniş bir oynanış videosunu da bulabileceğiniz oyunu-muz, 1868 senesinin İngiltere'sinde geçiyor. The City of London adıyla anılan Londra'da yer alan hikayenin ana konusu yine Templar ve Assassin savaşı; fakat bu defa olaylar bir çete savaşı formatında bize sunuluyor. Oyunun başrolünde ikizler var. Birinin adı Jacob, diğerinki Evie. Soyadları

da Frye. Oyunun büyük bir bölümünde Jacob Frye'ı kontrol edeceğimiz söyleniyor ve daha önce yapılan eleştirileri dinlemiş olan Ubisoft, oyunun bazı kısımlarında Evie'yi de kontrol edebileceğimizi vurguluyor. Önceki AC oyunlarının aksine, Jacob biraz daha farklı bir portre çiziyor. Halkın arasında dolaşırken normal kıyafetini giyen karakterimiz, bir takım pis işlere bulaşacağı zaman kapüşonunu kapatıyor ve Assassin formatına bürünüyor. Aynı şeyi Evie'nin de yapacağını düşünüyoruz. Dönem kıyafetleriyle gördüğümüz Jacob, kılıç veya bir başka kesici silah kullanamıyor ya da belki kullanmayı tercih etmiyor. Onun silahları bıçaklar, muşta ve tekmeleri.

Kutu düşürmece

Oyunun fragmanında da net bir şekilde görebileceğimiz üzere, 1868 Londra'sı tüm haşmetiyle ekranlarımızda. AC Unity'nin havasını barındıran oyun, yine dönemi güzel

yansıtmış, buna hiç lafımız yok. Lakin fragmanda görülen diğer konular, eğer gerçekten "alfa öncesi" değil de bize final oyunda aynen sunulursa, benim bu oyuna çok büyük eleştirim olacak.

Dikkat ettiğinizde yapay zekanın yine yerlerde süründüğünü göreceksiniz. Düşmanlarınız yine saf saf üzerinize geliyor, onlara çizilen yolda umarsızca ilerleyip katledilmeyi bekliyor. Halk da aynı şekilde garip bir kafada... Hepsi istisnasız sizden korkuyor ve hepsi -aileleri onlara öğretmemiş gibi- ailen size bakıyor sürekli. Bir düşmanı öldürdüğünüzde saçma bir pozisyon-da yere düşüp ölebiliyor, orası burası titriyor ve adeta bir kukla imajı çiziyor. Oyuna eklenen yeni bir mekanik, düşmanlarınızı çevre elemanlarıyla öldürebilme konusu. Belki güzel bir düşünce ama AC gibi bir oyun için süper geç kalmış bir yenilik. İşin gizlilik olduğu yerde çevredeki nesneleri kullanamamak neydi zaten? Syndicate'te başı



boş duran, halatlarla tepeye bağlanmış bir varil grubunu düşmanın kafasına düşürebileceksiniz örneğin. Bunu yaptığınızda da son derece kötü bir animasyon göreceksiniz; eğer gördüğümüz alfa aşamasındaki görsellik düzeltilmezse.

Çatıdan çatıya

Oyuna eklenen büyük yeniliklerden biri, Batman'in de sahip olduğu halat. Çatıdan çatıya atlamak, yerden hızla yükselmek için kullanabileceğimiz bu halat sayesinde bir takım yeni özel öldürme hareketleri de yapabileceğiz. Halat kesinlikle çok kullanışlı fakat bu ekipman, acaba AC'nin binaya tırmanma mekaniğini baltalar mı diye de düşündürmüyor değil.

Bir başka yenilik de at arabaları. Londra sokaklarında bolca bulunan at arabalarını, aynı GTA'da araba çalar gibi çalmak ve kullanmak mümkün olacak. Bu arabaları bazı görevlerde düşmanımızı yakalamak için de kullanacağız, takip edilirken saklanacak bir delik olarak da. Diğer AC

oyunlarına göre haritanın genişlemesinin bir nedeni de bu bence. Şöyle ki, yapımcılar Syndicate'ın Unity'den %30 oranında daha büyük olduğunu söylüyor. Eh, at arabalarını daracık sokaklarda kullanamayacağımız için de geniş sokaklar eklemek gerek. Unity'nin sokaklarını genişletsek, %30 oranında büyümüydü acaba? Büyük ihtimalle harita gerçekten büyüktür ama insan şüpheye düşüyor!

Ve gelelim nihayete. AC Syndicate, aynı Unity gibi sadece PS4 ve Xbox One'a ve elbette PC'ye hazırlanıyor. 23 Ekim'de konsollara gelecek olan oyunun PC çıkış tarihi biraz daha sonrasına atılmış durumda ki bu tarih tam olarak bilinmiyor şu an için.

LEVEL olarak birbirinin tekrarı olan AC oyunlarından çok sıkıldığımızı bildiririz. Yeni bir AC oyununa gerçekten "yeni" demek için ciddi değişimler geçirmesi gerektiğini düşünmekteyiz; şu haliyle her "yeni" AC oyunu, AC dizisinin birer bölümünden farklı değil. ■



Özel paketler

Önceki AC oyunlarında olduğu gibi bu defa da farklı AC Syndicate paketlerimiz olacak. İçerisinde Darwin and Dickens Conspiracy adındaki bir saatlik görevi ve Season Pass'i barındıran Gold Edition'ın yanında üç tane de özel paket bulunuyor. The Rooks Edition'da ikinci bir ekstra görev, Runaway Train bulunuyor. Bunun yanında Artbook, soundtrack ve çift taraflı Londra haritası da pakete dahil. Charing Cross Edition, önceki pakette olanlara ek olarak 26 cm'lik bir Jacob figürüne de ev sahipliği yapıyor. Paketlerin en pahalısı ve en büyüğü olan Big Ben Edition'daysa önceki paketlerde olanların tümü, 30 cm'lik müthiş bir Jacob figürü (26 cm'lik olan yok.), içecek matarası ve birkaç tane daha ufak hediye bulunuyor.





Oyun dünyası Bilkent'te

Campus InGame, ünlü isimlere ev sahipliği yaptı

Üniversitelerde elbette bir kısmını bizim duyduğumuz, bir kısımdan da bihaber olduğumuz birtakım oyun etkinlikleri gerçekleşmekte. Mezunu da olduğum Bilkent'teyse sanıyorum ki ilk defa böyle bir etkinlik yer alıyor ve sağolsunlar etkinlik ekibinden Doğa Tekin ile Cenk Altunbaş bizimle iletişime geçerek LEVEL'i konuşmacı olarak etkinliğe davet ettiler.

11-13 Mayıs tarihleri arasında gerçekleştirilen etkinlik, bir dizi seminer, söyleşi ve sunuşu bünyesinde barındırdı. Üç günlük maratonda YouTu-

be ve Twitch yayınları yapan ünlü isimlerden dergi yazarlarına ve oyun yapımcılarına kadar birçok kişi mikrofondaydı.

Campus InGame'i özel yapan da tam olarak bu anlayış oldu aslına bakarsanız. Çoğu "oyun etkinliği" birtakım oyun cihazlarının etrafa serpiştirilip insanları oyunların başına oturtmaktan ileri geçemiyorken InGame ekibi daha farklı bir yaklaşımla, oyun dünyasının tanınan isimlerini öğrencilerle ve katılımcılarla buluşturmayı seçmiş, çok da iyi bir karar vermiş.

11 Mayıs günü LEVEL adına katıldığım etkinlik, hem benim için, hem de katılımcılar için gayet keyifli geçen bir söyleşi oldu. Daha çok soru-cevap şeklinde ilerleyen söyleşide, oyun dünyasıyla gerçekten ilgilenen katılımcıların sorularını cevaplamak kendi adıma büyük bir keyifti. Söyleşinin sonundaki övgülerden de genel anlamda oturumun güzel geçtiğini anlayarak gururla oradan uzaklaştım. Buradan tüm InGame ekibine tekrar teşekkür ediyorum ve bu tip etkinlikleri devam ettirmelerini diliyorum. Elinize sağlık! ■





Softcore

		< previous next >	
Hero		Elemental Elite DPS	
1	Yigit (info)	barb	9,786,106.15
2	Tamir	barb	9,406,656.20
3	Hhishane	barb	9,360,252.72
4	Louisly (info)	barb	9,351,934.80
5	Benja1977	barb	8,320,988.06
6	Perhilion	barb	8,246,352.96

Malthael - Diablo III

YIGIT#6705 EU Server



6 Mayıs 2015 Çarşamba

EEDPS Barbarian World Rank#1

BattleTag: Yigit#6705 Battle.net
Stats
Paragon: 727
World: 42291
EEDPS: 14415
Profile DPS: 2,485,600.00
Elemental DPS: 5,319,184.00
World: 259 (Rank 1)
EEDPS: 196 (Rank 1)

Today is the day!

I finally climbed up to Elemental Elite DPS Barbarian World Rank#1.

Game over!

www.diabloprogress.com/hero/yigit-6705/RedSonja/52723894

Screenshots:

1) http://imgur.com/2N0005.png
2) http://imgur.com/2N0005.png

Diablo Fan Türkiye

DIABLO
FAN
TÜRKİYE

Search

Arat

Blind Archive

Hırs, mücadele, zafer

Diablo III'te bir Türk'ün büyük başarısı

Tüm Diablo III fanatiklerinin okuması gereken bu haber, Yiğit Nephane adlı arkadaşımızdan geliyor. Başansını kendi ağzından dinleyelim: "İblisleri kesmeye başlamam bundan 18 yıl öncesine, bu serinin bende tutku haline dönüşmesi ise The Butcher'in arkamdan "Ahhh, fresh meat!" diye kükreyerek kovalamaya başlamasına dayanıyor. Bu nedenle üniversite yıllarına dair en güzel hatıralarımdan birinin de bitirme ödevi yapmak amacıyla bulduğumuz arkadaşlarla, içkiler ve ambiyansı tamamlayan müzikler eşliğinde, sabahlara kadar Diablo II oynamamız olması sürpriz değil. Diablo III'ün çıkışı yurtdışında çalışmaya başladığım yıllara denk geliyor. Eklenti paketi öncesi, müzayede evinin varlığından dolayı -rekabetçi bağlamda- oyundan keyif alamamıştım. Müzayede evinin Reaper of Souls eklenti paketi ile birlikte oyundan kaldırılması ve takas imkanının kısıtlanması sonucunda Diablo III'ten rekabetçi bağlamda aldığım keyif, birlikte oynadığımız arkadaşlar

arasında DPS konusunda başlayan tatlı rekabet ile değişik bir boyut kazandı. O sıralar Keşiş'imle "Elemental Elite DPS (EEDPS)" dünya sıralamasında 280.'liğe kadar yükselmiştim. Tüm bunlar "Greater Rift"lerin ve "Ancient Legendary"lerin henüz ortada olmadığı günlere dayanıyor. Dünya sıralamasında üst basamaklara tırmanmamla tutkuyla oynadığım bu oyunda, güzel bir hikayeye sahip olabilmek adına EEDPS sıralamasında karakterimi 1.'liğe taşıma konusunda karar aldım. Tarihler 11 Ekim 2014'ü gösterdiğinde, Keşiş'imle EEDPS dünya sıralamasında 4.'lüğe kadar yükselmiştim. Maalesef bu tarihten sonra Keşiş'imle fazla bir gelişme gösteremeyip beş ay sonrasında sadece dünya 3.'lüğüne kadar yükselebildim. 2015 senesine adım attığımız günlerde ikinci karakterim olan Barbar'ımla daha fazla oynamaya başlamıştım. Şanslı bir biçimde Nisan ayı başında 25. sıraya kadar taşıdığım Barbar'ım, Nisan ayı ortasında 4. sıraya kadar yükselmişti. Tarihler 6 Mayıs 2015'i gösterdiğindeyse Barbar'ım EEDPS

dünya sıralamasında en tepede oturuyordu. Sonunda tutkuyla oynadığım bir oyuna dair anlatacak çok güzel bir anım vardı." ■



Symphony of the Night'in devamı mı?

Koji Igarashi'den **Bloodstained: Ritual of the Night** geliyor!

Yaşınız yeter mi bilmiyorum ama benim zamanımın en iyi oyunlarından bir tanesi Castlevania: Symphony of the Night'tan başkası değildi. Diğer Castlevania oyunlarına kıyasla çok daha sağlam bir hikayeye ve Castlevania serisinin oynanışını çok beğenmeyenlere bile hitap edebilen oynanışıyla kısa sürede bir efsaneye dönüşmüştü. Castlevania serisinde daha sonra bu kadar iddialı bir oyun görülmemiştir; ta ki geçen ay başlatılan Kickstarter kampanyasına kadar. SotN'nin yapımcısı ve yönetmen yardımcısı Koji "Iga" Igarashi'nin Kickstarter'da açtığı kampanya, SotN'nin atmosferinde yepyeni bir oyunun habercisiydi. Oyun 500 bin dolar istiyordu, sadece birkaç günde 2.6 milyon dolar topladı. Bloodstained: Ritual of the Night adlı oyun için şimdiden bir başarı bile diyebiliriz anlayacağınız.

Oyunda Miriam adında bir karakteri kontrol

ediyoruz. Miriam lanetlenmiş bir insan ve kanı yavaş yavaş kristale dönüşüyor. Bunun tedavisi olarak da elbette içi zehanelerle dolu bir kaleye girmek zorunda. Ona bu yolculukta bir arkadaşı daha eşlik ediyor ve devasa bir para topladığı için oyunu bu karakterle de oynayabileceğimizi biliyorum.

Guilty Gear Xrd Sign'a benzeyen grafikleriyle dikkat çeken Bloodstained, Unreal Engine 4'ü kullanıyor. Bu motor, oyunun 2.5 boyutlu olmasına da vesile olmuş ve böylece daha farklı oyun mekanikleri de görebileceğiz.

MGS'den tanıdığımız David Hayter'ın da seslendirme koltuğuna oturacağı oyun, PC, PS4 ve Xbox One için hazırlanıyor ve 2017'den önce piyasada görmemiz mümkün olmayacak. Yine de çok heyecanlıyız! ■



Kaykayın kralı!

Tony Hawk's Pro Skater 5, seriyi eski günlerine döndürebilecek mi?

Bir dönem vardı ki kaykaydan anlamayan, kaykay ustası olmuş herkes, Tony Hawk'ın ünlü oyununda buluşurdu. Özellikle ikinci oyunuyla birlikte patlama yaşayan Tony Hawk's Pro Skater serisi, her oyunuyla birlikte düşüşe geçti ve bir noktada tamamıyla ortadan kalktı.

Tony Hawk: Ride ve Tony Hawk: Shred adlı oyunlar üzerinde çalışan Robomodo'nun yapımcı koltuğuna oturduğu Tony Hawk's Pro Skater 5 ise seriyi eski görkemli günlerine döndürmeye çalışacak. PS4 ve Xbox One, öncelikli olarak PS3 ve Xbox 360 için de hazırlanmakta olan oyun, sizi bir kayak aparatının üstüne koymayacak. Oyunu gamepad'i-

mizle, oturduğumuz yerden oynayabileceğiz. Tek kişilik oyun modunun yanında, oyunda anlaşılabilir bir oyun kısmı ve online olarak oynanabilecek skor mücadeleleri de bulunacağı açıklandı. Oyun boyunca karakterimizi geliştirip yeni yeteneklerle süsleyebileceğimizi ve bu karakteri online ortamda da kullanabileceğimizi belirtmekte.

Bir takım power-up'larla da süsleyebileceğimiz karakterimiz, daha önceki oyunlarda domates, muz gibi şeyler atabildiğimiz gibi bir takım cisimleri de fırlatabilecek ama bunu neden yapacağımız henüz açıklanmadı. THPS5, Nyjah Huston, Aaron Homoki, Ishod Wair, Riley Hawk, Lizzie Armanto, Chris Cole,

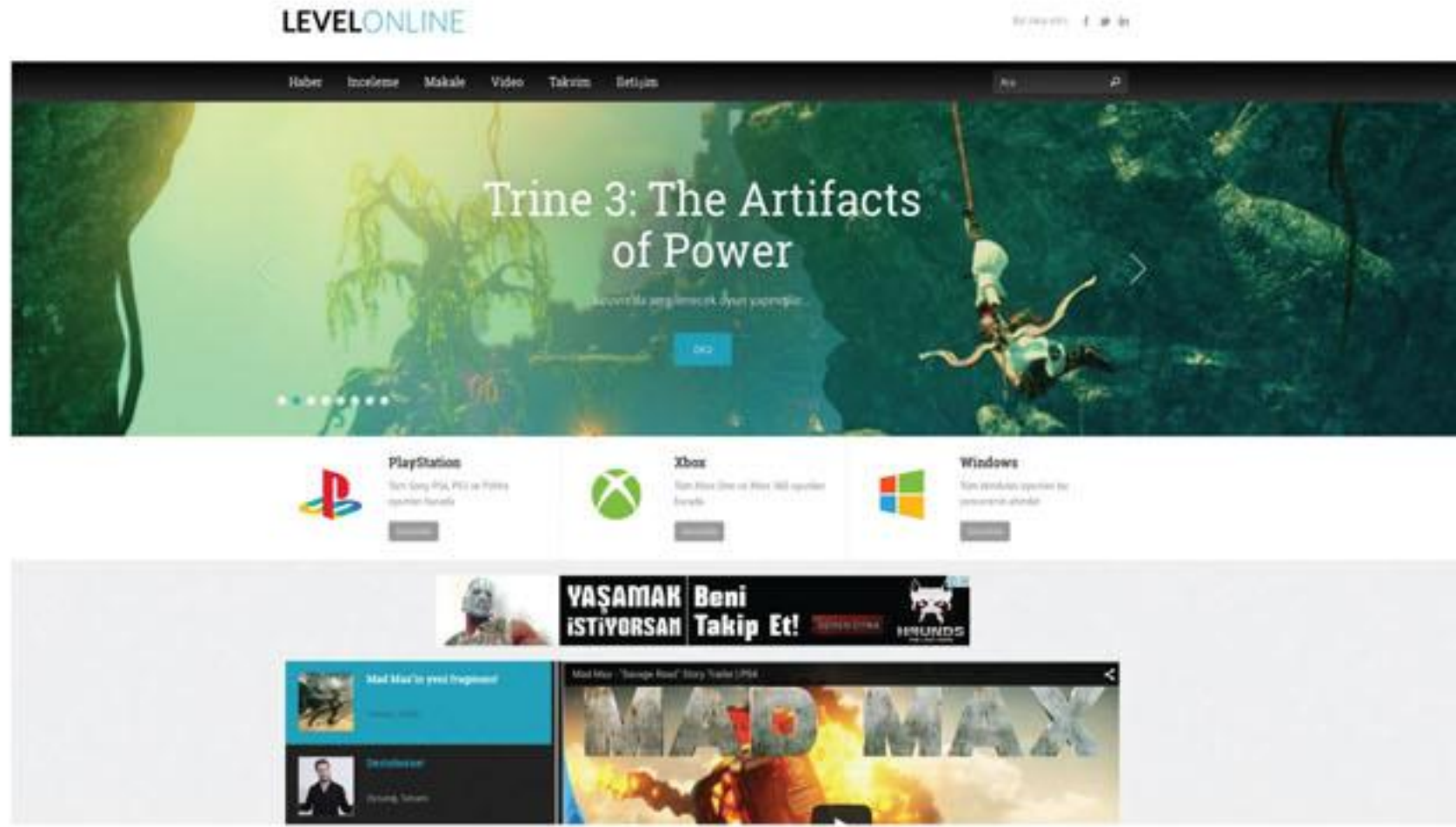
David Gonzalez, Leticia Bufoni ve Andrew Reynolds gibi ünlü kaykaycılara yer verecek, büyük ihtimalle yeni kaykaycılara da parayla satın alıp oyuna ekleyeceğiz. Oyunun çıkış tarihiyse henüz belirlenmedi; fakat beklemeye değer gibi görünüyor... ■



Yeni LEVEL Online BETA yayında!

LEVEL Online yeni görünümüyle sizlerle

18 yıldır Türkiye'nin en fazla satan oyun dergisi olan LEVEL'in internet sitesi yenilendi. Beta olarak yeni hayatına başlayan LEVEL Online'da, oyun dünyasından anında haberler, eski sayılarda kaçırdığınız ve henüz dergide bile okumadığınız oyun incelemeleri, makaleler ve videoların yanında Twitch yayınları, aralarında "babam da oyuncu" Derin Biricik ve Dost Kayaoğlu'nun da bulunduğu isimlerden Youtube videoları da yer alacak. Masaüstü yanında tablet ve telefon versiyonları ile de yayına başlayan yeni LEVEL Online üzerinden Twitch yayınlarını takip ederek, oyunlarda kullanabileceğiniz hediye kodlara ulaşabilir, en sevdiğiniz Youtuber'ların LEVEL Online için çekeceği videoları izleyebilir ve LEVEL'a 18 yıldır devam eden yolculuğunda eşlik edebilirsiniz. ■



Hişşt, sessiz!

Ceza'dan "Suspus" yakında müzik marketlerde Killers and Thieves geliyor

Rap müziğinin en önemli temsilcilerinden CEZA, Esen Müzik etiketiyle yayınlanacak yeni albümü "Suspus" ile müzikseverlerle buluşmak için gün sayıyor. 26 Mayıs'ta müzik marketlerde ve iTunes Store'da, 2 Haziran'da ise tüm dijital kanallarda satışa sunulacak albüm, aynı zamanda LP olarak da yayınlanacak. iTunes Store'da Mastered for iTunes formatında ve Digital Booklet olarak 12 Mayıs'ta ön siparişe açılan albüm, siparişe girdiği ilk günde 150 albümün yer aldığı top albümler listesinde #1 numaraya yerleşti. 13 yeni parçadan oluşan "Suspus", canlı olarak 275 saatte, Alper Erinc, Himalaya Sound ve E.D. stüdyolarında kaydedildi. Albümde Cahit Berkay'dan ve Giorgio Moroder'in Oscar ödüllü film müziği "Midnight Express"ten sample'lar, Rokabeat'in yazdığı beat'ler, Sansar Salvo düetinin yanı sıra Kostas Triandafilidis, Fotios Stefanos, Da Poet ve İsmail Genç'in müzikleri kullanıldı. "Suspus"un müzik

yönetmenliğini CEZA, düzenlemelelerini ise CEZA ile birlikte Buğra Kunt üstlendi. Albümün fotoğraf çekimleri Atıf Ülkü, grafik tasarım çalışması ise Emre Köşker / Ket Kolektif tarafından yapıldı. ■





SON DAKİKA!

Doom 4'ün aşın kısa bir fragmanı yayımlandı ve detayların E3'teki Bethesda konferansında verileceği açıklandı. Yeni Doom, id Tech 6 motoruyla hazırlanıyor ve PC, PS4 ve Xbox One için planlanıyor.

Ubisoft, Just Dance dışında yeni oyunlarını PS3 ve Xbox 360 için hazırlamayacağını duyurdu.

Jurassic World'ü bekleyenlere LEGO'dan bir haber: LEGO Jurassic World 12 Haziran'da piyasada.

2016'nın ilk çeyreğinde piyasada olması beklenen Oculus Rift'in sistem gereksinimleri açıklandı. Nvidia GTX 970 / AMD 290 ekran kartı veya daha üstüne gereksinim duyan sanal gerçeklik cihazı, işlemci olarak da i5 ve üstü, 8 GB ve fazlası, 2 tane USB 3.0 portu ve Windows 7 SP1 ve üstüne ihtiyaç duyuyor.

Merakla beklenen Tom Clancy's Rainbow Six Siege'in çıkış tarihi 13 Ekim 2015 olarak belirlendi. The Division'ın çıkışı için de 2016'nın başları denilmekte.

Star Wars Battlefront'ta squad ve sınıf sisteminin olmayacağı açıklandı. Buna göre karakterinizi dilediğiniz gibi geliştirebilecek ve istediğiniz silahı, ekipmanı ona verebileceksiniz.

Ahtapot kollarıyla bezeli Yoshimitsu, Tekken 7'nin karakter kervanına katıldı.

Eski oyunları yeni konsollara uyarlama modası son hız devam ederken, bundan nasibini Gears of War ve Dishonored da alıyor. İki ismin de geliştirilmiş versiyonları hakkında bilgiler E3'te karşımıza çıkacaktır.

Heyecan yaratan Mirror's Edge 2'nin de çıkış tarihi hakkında bilgi verildi. Oyunu 2016'nın ilk çeyreğinde göreceğiz.

İçeriğinde tüm DLC'leri barındıran Far Cry 4: Complete Edition duyuruldu. Oyun sadece PC ve PS4 için piyasada olacak gibi duruyor. (Xbox One'ı unuttular mı ki?)

Payday 2'nin yapımcısı Overkill, büyük ihtimalle Payday mantığında çalışacak olan yeni bir oyun hazırlığında ve bu oyun da The Walking Dead'den başkası değil. Oyun FPS türünde olacak ve anlaşılabilir görevler içerecek.

MKX'te, Outworld Marketplace'te arka planda dolanan yaşlı teyzeyi artık bir Brutality olarak kullanabiliyorsunuz. Blanche adındaki teyze rakibinizin üstüne atlıyor ve suratını dağıtana kadar onu yumrukluyor.

Disney Infinity 3.0!

Emre, Londra'dan bildiriyor

Sevgili patron Fırat Akyıldız aradığında yine durgun bir gündü ama bu durum pek fazla sürmeyecekti. Fırat olabilecek en kasvetli ses tonuyla bir kez daha "Sende İngiltere vizesi vardı di mi, arayacağım birazdan" deyip telefonu kapattığında henüz ne olup bittiğine dair hiçbir fikrim yoktu. 5 dakika sonra telefon bir daha çaldı, ikinci telefon konuşmamızdan hatırladığım 6 kelime var bunlar sırasıyla: basın, davet, Disney, Infinity, Star, Wars. Sanırım nedenini pek fazla açıklamama gerek yok, aslında önemli olan iki kelime, sondaki o birbiri için yaratılmış ikili. Velhasıl toplandık Londra'ya Disney Infinity 3.0 - Star Wars'un basın etkinliğine gittik. Bilmeyenler için öncelikle bir Disney Infinity'nin konseptini açıklıyorum, daha sonra direkt merak ettiğiniz kısımlara giriyorum. Disney Infinity (DI), oyunu aldığınızda oyunun kutusundan çıkan, konsolunuza bağladığınız bir sensör ped ve bu sensör ped ile çalışmak için yapılmış, Disney'in sahip olduğu aşağı yukarı tüm karakterlerin ufak heykelticiklerini kullanarak (sahip olduğunuz karakter heykeli ped'e koyduğunuzda oynadığınız karakter haline gelmek sureti ile) oynadığımız bir oyun. Disney Infinity 3.0 nedir peki diye sorarsanız, bu düzeneğe (ne mutlu bize ki!) Star Wars'un dahil edilmiştir. Daha önce Disney Infinity dünyasına girmemiş biri olarak, neyle karşılaşacağımı beklemeden gittim etkinliğe ve açıkçası bu oyun beni çok etkiledi, ne açıdan derserseniz hemen açıklayayım: Günümüzde oynadığımız oyunlara baktığım zaman görüyorum ki, ya birilerini ikiye bölüyoruz, ya birilerinin kafasına sıkıyoruz ya da oynadığımız oyun o kadar rekabetçi oluyor ki birbirimizin kafasına sıkılmak istiyoruz. DI'de ise durum farklı. Çocukluğumda oynadığım Crash Bandicoot oyunlarında hissettim kendimi bir anda. Olay bölümü bitirmek ya da karşımdaki abiyi hangi hareketle haklarım değildi, eğlenmekti ve bölüm hiç bitmemeliydi! Her şey o kadar oyuncak, her

şey o kadar saf eğlenceydi ki uzun zamandır oyun oynarken bu keyfi almadığımı farkettim, özlemişim. DI 3.0, Star Wars başlığı altında iki oyunla çıkacak karşımıza, bunlardan ilki Star Wars: Rise Against the Empire iken, ikincisi Star Wars: Twilight of the Republic. Bir de Pixar'ın yeni animasyonu Inside Out'un oyununu deneme fırsatım oldu oradayken, ki o da bir aynı derecede keyifliydi, detayları Level Online'da bulabilirsiniz bu oyun ile ilgili.

Star Wars: Twilight of the Republic

İngilizce'de prequel dönemi olarak geçen, ilk üç filmin (Episode sırasına göre ilk üç, çekiliş sırasına göre değil. :) kapsadığı dönemde geçen bir playset. Bu oyunun kutusunu aldığımızda oynanabilir karakter olarak The Clone Wars animasyon dizisinden tanıdığımız Ashoka Tano ve hepimizin tanıdığı Anakin Skywalker çıkıyor. İki heykelticğin de inanılmaz detaylı ve güzel olduğuna da değinmek isterim (aslına bakarsanız hepsi öyleler). Bu oyunda kullanabileceğimiz diğer heykelticler ise Obi-Wan Kenobi, Yoda ve Darth Maul. Kutumuzu alıp hangi heykeltikle oynamak istediğimize karar verdikten sonra ise oyuna giriyoruz. Oyunu o döneme bağlayan çok güzel bir hikayesi var, bu hikaye ise şu; Daha önce Klon ordusunun yok ettiği bir droid fabrikası kimliği belirsiz bir düşman tarafından, esrarengiz bir şekilde tekrar aktif hale getiriliyor ve maceramız başlıyor. Bu noktada da oyunun yapımcılarından birinin Devil May Cry serisi veya Heavenly Sword'tan tanıdığımız Ninja Theory olduğunu söylemeliyim sizlere. Anakin'in çok agresif bir oyun tarzı varken, Ashoka bir çok düşmanla bir kerede çok rahat mücadele ediyor, Obi-Wan ise daha taktiksel ve defansif bir oyun tarzına sahip. Yoda'yı sorarsanız, sormayın, o Yoda. Hepsini birbirinden eğlenceli ve güzel, özellikle de manasızca kan gölü yaratmadıkları düşünül-duğünde. ■



Ulusal Turnuva öncesi...

TüSOT, bir sezonu daha geride bırakıyor

Mayıs ayını geride bırakırken TüSOT'ta 2014-2015 sezonunun da sonuna geldik. Ulusal Turnuva döneminin yaklaşması nedeniyle turnuvalar da bu ay da hız kesmeden devam etti. TüSOT Star Wars X-Wing grubundaki oyuncular Ulusal Turnuvaya davet kazanabilmek için son ana kadar mücadele etmeye devam ettiler.

Bu ay ilk turnuva, 10 Mayıs 2015 tarihinde Ankara Oversoul'da gerçekleştirildi. B tipi olan ve Oğuzkan Fındıkoğlu tarafından düzenlenen X-wing turnuvasına 8 kişi katıldı. Yeni oyuncuların yer aldığı ve Rebel tarafının büyük bir başarı kazandığı turnuvada Arda Turgut, rebel filosuyla ilk turnuva birinciliğini kazandı. Aynı turnuvada Rebel filosuyla Halil Kardiçali ikinci ve yine Rebel filosuyla Genco Caner üçüncü olma başarısı gösterdi. İkinci turnuvamız 17 Mayıs 2015 tarihinde İstanbul Pegasus'ta gerçekleştirildi. Berkay Mumoğlu tarafından düzenlenen B tipi X-Wing turnuvasına da toplam 8 kişi katıldı. Işık Belül'ün imperial filosuyla birinciliğini kazandığı turnuvada, yine imperial filosuyla Görkem Demircioğlu ikinci, Scum filosuyla Ural Urganlı üçüncü oldu. Bu turnuvada ayrıca Uğur Korfalı stajını tamamlayarak TüSOT Hakem Ailesine katılmaya hak kazandı. 31 Mayıs 2015 tarihinde İstanbul'da gerçekleştirilecek A Tipi Yeşil turnuvayla TüSOT'ta 2014-2015 sezonu sona ermiş olacak ve oyuncular Ulusal Turnuvayı beklemeye başlayacaklar.

Star Wars X-Wing Ulusal Turnuvası bu yıl 21 Haziran 2015 tarihinde, Tunç İper tarafından gerçekleştirilecek. İstanbul'da Pegasus Oyuncak'ta gerçekleştirilecek organizasyon için Ulusal Turnuvaya katılmaya hak kazanmış oyunculara davetleri yapılmaya başlandı. Büyük bir rekabetin yaşanacağı ve sezonun en iyisinin belirleneceği organizasyonda şimdiden tüm oyuncularımıza başarılar diliyoruz. Ulusal Turnuvası organizasyonu ile ilgili gelişmeleri Facebook sayfamızdan takip edebilirsiniz. ■

TÜSOT
TÜRKİYE SAVAŞ OYUNLARI TOPLULUĞU



Redbull ve ESL'nin ortaklığında organize edilen Türkiye'nin en büyük Dota 2 turnuvası "Redbull Son Şampiyon" geliyor! Online elemelerin ESL platformu üzerinden düzenleneceği, 20.000 TL değerinde ödül havuzuna sahip bu turnuvaya katılmak için <http://son-sampiyon.redbull.com/> adresine gidip kaydınızı yapabilirsiniz.

6 Haziran'da başlayacak online elemeler 3 maç üzerinden oynanacak. Online elemelerden galip çıkıp ilk 8'e kalan takımlar ise 11-12 Haziran tarihlerinde final etabında son ikiye kalabilmek için karşılaşacak. Büyük Final'de ise "Son Şampiyon" u belirleyecek iki takım 14 Haziran 2015 tarihinde İstanbul Volkswagen Arena'da turnuvanın en iyisi olmak ve büyük ödül için mücadele edecek!



League of Legends severler için ESL Türkiye ile bu yıl ülkemizde düzenlenmiş olan Taiwan Excellence Gaming Cup, 10 Mayıs tarihinde İstanbul Yapı Endüstri Merkezi'nde finalleri gerçekleştirilerek sona erdi. Asus, FSP, Gigabyte, Inwin, Msi, Thermaltake ve Transcend'in sponsorluğu ile sürpriz ödüller dağıtılarak, Dark Passage ve HWA takımının profesyonel oyuncularının da gelmesiyle etkinliğe katılan herkes eğlenceli dakikalar geçirdi.

Turnuvada ise 238 takım arasından finale adını yazdıran ilk 8 takım offline finallerde büyük ödül için kıyasıya mücadele etti. Ferit Karakaya ve Z. Emre Ürük'ün sunumuyla oldukça zevkli ve heyecanlı maçların yaşandığı turnuvanın galibi ve 20.000 TL'lik ödül havuzunun en büyük pay sahibi ise Babs takımı oldu. 2.'liği 380 Volt alırken, 3. olan takım ise Zone Esports oldu.

Taiwan Excellence Gaming Cup finallerine gelemeyen e-spor severler ise bu heyecanlı maçları etkinlik boyunca Baze TV ekranlarından canlı yayın ile takip etti. Taiwan Excellence Gaming Cup'ı kaçıranlar ise turnuvanın bütün maçlarını <https://www.youtube.com/tvbaze> adresinden izleyebilirler. ■

HAZİRAN SAYISINI KAÇIRMAYIN!



İLK BAKIŞ



Trine 3: Artifacts of Power

Louvre'da sergilenecek oyun yapmışlar...

Sayfa 30



Call of Duty: Black Ops III

İnsanların burun kıvrırken satış rekorları kırdığı seri, geleceğe doğru yol alıyor

Sayfa 28



Killing Floor 2

Bir saniyede on düşman öldürebilirim diyenler online mı?

Sayfa 31



WH40K: Regicide

Koskoca bir evren 8'e 8 karelik tabloda kozlarını paylaşıyor

Sayfa 32



Yapım **Treyarch** Dağıtım **Activision** Tür **FPS** Platform **PC, PS4, Xbox One**
Çıkış Tarihi **6 Kasım 2015** Web callofduty.com/blackops3

Call of Duty: Black Ops III

Büyük isimler, büyük izler bırakır

Black Ops II'de olanlardan yıllar sonrası... Menendez'in drone'ları ulusu ikiye bölmüş, iki taraf da defanslarını geliştirmiş, yeni bir savaş için hazırlık peşinde. Dünya büyük bir kaos içerisinde olmasa da, bunun olasılığı bile insanları paranoyaya itmiş durumda. Evet, adeta Advanced Warfare'dan bahsediyorum

ve Black Ops III ile Advanced Warfare arasındaki benzerlikleri ilerleyen dakikalarda da saymaya devam edeceğiz. Call of Duty lisansı bu gidişle hiçbir zaman ortadan kaybolmayacak ve biz de Black Ops 99 çıkana kadar oynamaya devam edeceğiz...

■ **Tuna Şentuna**



Burada gördüğünüz asker, her ne kadar Advanced Warfare'daki arkadaşlara benzese de Treyarch iki oyundaki askerlerin birbiriyle alakası olmadığını savunuyor. AW'dekiler exo-skeleton giyiyordu, burada askerler genetik olarak güçlendirilmiş ve birer jetpack'e sahip.



Oyunun senaryo kısmında ünlü oyuncuların seslendirmelerine yer verilmiyor bu defa. Hatta karakterimiz bizim şekillendireceğimiz bir formatta olacak. Onları upgrade edebilecek ve yeni yeteneklerle donatabileceğiz. Senaryo kısmını dört kişi anlaşmalı olarak da oynayabileceğiz üstelik.



Senaryo kısmının görünen tarafında daha büyük haritalar yer alıyor, çizgisellik azalıyor. Örneğin Kahire'de geçen bu bölümde büyük bir drone saldırısı oluyor ve geniş alanlarda, istediğimiz yere ilerleyerek savaşa katılabiliyoruz.



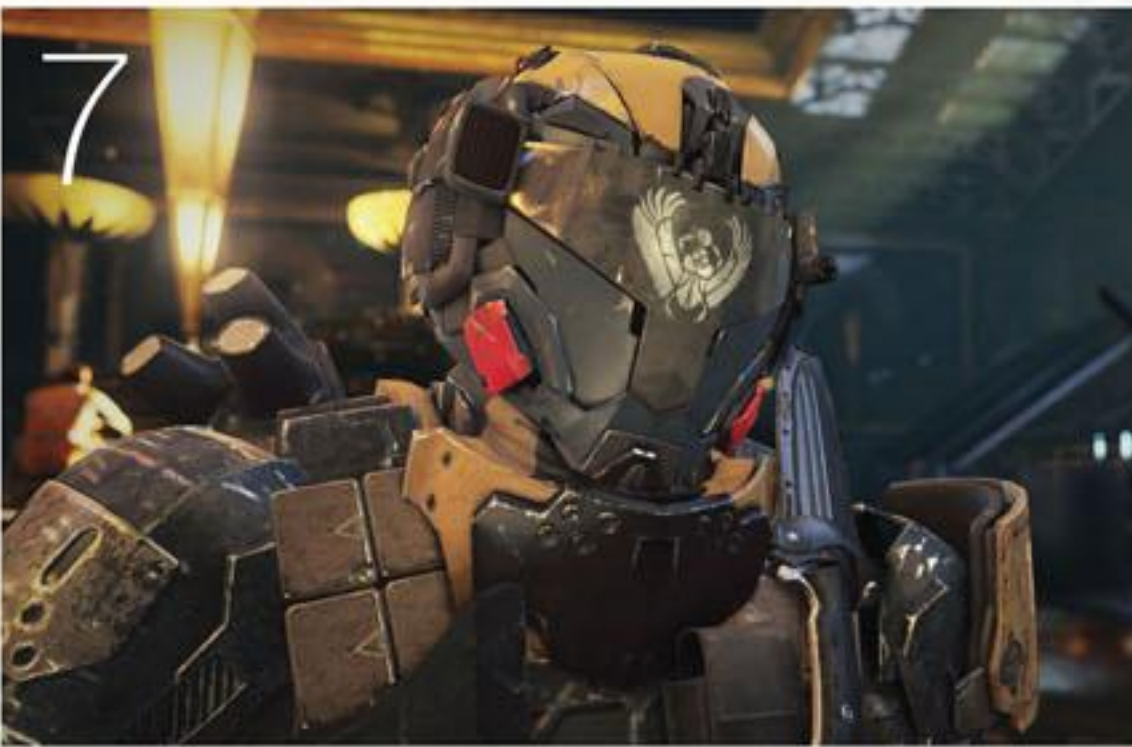
Eğer oyunu anlaşılabilir olarak oynarsak diğer karakterler de farklı sınıflardan üyeler seçebiliyor. Daha doğrusu karakterini farklı yönde geliştirerek oyunda daha efektif ilerleyebiliyorsunuz. Bir kişi yakın dövüşte iyiysen, bir diğeri tetikçilikte iyi olarak savaş alanını doldurabiliyor.



Oyunun multiplayer kısmı da gözler önüne serildi bile ve burada da büyük birkaç yenilik bulunuyor. Öncelikli olarak Activision'ın MOBA'lardan etkileneceği söz konusu. Artık seçeceğimiz sınıflar gerçekten birbirinden farklı ve kendilerine özel yetenekleriyle oyuna farklı bir hava getiriyor.



Senaryo kısmı olsun, multiplayer olsun, geleceğin teknolojisi oynanışa da etki etmişe benziyor. Titanfall'daki duvarlarda koşma, Crysis ve AW'deki yerde kayma burada, AW'deki çift zıplama da yine oyunda. Tüm bunlar karakterlerimizi çok daha atik yapacak.



Karakterlerimizi kozmetik olarak farklı şekillere sokabileceğimiz oyun, bize işlevsel anlamda da bir ton kişiselleştirme olanağı sunacak. Bir silaha tam beş farklı parça takabilecek, karakterlerimizin yeteneklerini farklı yetenekler içinden seçebileceğiz.



Titanfall, Crysis ve AW'nin bir birleşimi olan Black Ops III, bakalım iyi bir hikaye getirebilecek mi seriye? Eğer bunu başırırsa yine bir şans veririz kendine lakin diğer türlü bizden ona fazla puan çıkmaz...



Yapım **Frozenbyte**
Dağıtım **Belli değil**
Tür **Bulmaca / Platform**
Platform **PC**
Web **trine3.com**



**TEST
ETTİK!**



Trine 3: Artifacts of Power

Üç kafadar, yeniden heyecan peşinde

Bazı yapımcılar oynanışa önem verir ama ellerinde iyi bir görsel yönetmen olmadığından, oynanış iyi olsa da oyun bir şekilde herkese hitap etmez. Bazı yapımcılar da sanata parayı basar, oynanış havada kalır. Frozenbyte'taki arkadaşlarsa her iki yöne de yatırım yapmışa benziyor ki ortaya böylesine iyi bir yapım çıkmış.

Daha önce Trine oyunlarından hiçbirini oynamamış olanlar, bayağı bir şey kaçırıyorsunuz ama bunun telafisini Trine 3 ile yapabilirsiniz. Trine serisi, üç karakteri kontrol ettiğimiz ve onların özellikleri sayesinde önümüzdeki engelleri aştığımız bir çeşit platform/macera yapımıydı. Üç karakter de birbirinden farklı özelliklere sahip olduğu için önünüzdeki engelleri aşmak için uygun karakteri kullanmanız gerekiyordu. Trine 3'te de durum pek değişmişe benzemiyor. Pontius, Amadeus ve Zoya kontrolümüzde ve üç karakter de birbirinden bir hayli farklı. Pontius kılıcı ve kalkarıyla savaşıyor, kalkarıyla menzilli atışları engelliyor ve yine bu kalkarıyla havada süzülebiliyor. Amadeus, büyücü arkadaşımız. Onun yeteneği de yoktan bir kutu var etmek ve çevredeki nesneleri kaldırıp başka yerlere koyabilmek. Oyunun en atletik karakteri Zoya ise sahip olduğu halatla atletik hareketler yapabiliyor, çeşitli nesneleri halata bağlayıp çekebiliyor.

Oyunun hemen başında bu üç karakteri de tanımanız adına karakterleri tek tek yönettiğimiz birkaç farklı bölümde seyahat ediyoruz. Daha sonra Trine adlı büyülü taş bizi toparlıyor ve üçümüzü bir araya getirip asıl hikayeye yolluyor. Bundan sonra da üç karakter hep yan yana ilerliyor. Daha doğrusu, yan yana görünümündeler fakat sadece tek bir karakter görüntüde kalıyor. Oyunun yegane amacıysa turuncu üçgen prizmaları toplamak ve önünüzdeki engelleri aşmak. Mesela bir alana geliyorsunuz, ufak bir tahterevalli duruyor. Bunun bir tarafına ağırlık yığmak

için Amadeus'u kullanıyoruz ve tahterevallinin hafif kalan ucuna çıktıktan sonra Pontius'a geçiş yapıp kalkarıyla süzülerek ilerideki platforma tutunuyoruz. Oyun genellikle bu çeşitte "bulmaca" bölgelerine bölünmüş durumda ve bunlara geldiğinizde kiminle neyi başarabileceğinizin bir planını yapıp ona göre harekete geçiyorsunuz.

Oynanış, mantıkta çok güzel gözükse de nesnelerin birer tüy gibi dağılması, daha doğrusu genel anlamda oyundaki yer çekiminin biraz saçma hareket etmesi beni üzdü. Sanki daha sonradan oyuna bir fizik motoru yardım edecekmiş gibi bir hal var şu an. Bu yüzden bir yerlerden düşmeniz veya bir nesneyi tam yerine koyamamanız işten bile değil.

Bu sıkıntılı detay dışında oyunun parladığı en önemli nokta, belki de görselliği. Oyun o kadar ama o kadar iyi gözüküyor ki resmen rengarenk bir rüyada gibi hissediyorsunuz. Hele Amadeus'la tanıştığımız o plaj... Gerçekten uzun süredir böylesine renkli ve iyi gözükken bir oyun oynamamıştım. (Ori güzeldi gerçi.) Her ne kadar şu anki haliyle Trine 3 bir klasik olmaya aday değilse de eğer üzerinde biraz daha çalışılırsa çok sağlam bir oyun olabilir. Oyunun iki boyuttan çıkıp üçüncü boyutu da içinde barındırması da gayet iyi ayarlanmış, hiç sırtmışa benzemiyor. Bakalım oyun çıktığında ne kadar ilerleme kaydedilecek...

■ **Tuna Şentuna**



TEST
ETTİK!Yapım David Wehle Dağıtım Tripwire Interactive Tür FPS, Aksiyon,
Survival Horror Platform PC, PS4 Çıkış Tarihi 21 Nisan 2015

Killing Floor 2

Geldim, gördüm, ARKANDA!!!

Killing Floor, artık bir seri haline gelmiş bulunuyor. Killing Floor 2 çıkmadan önce beklentiler ve bekleyenler çok fazlaydı. Erken erişime açıldığı günden beri oyunculardan çoğunlukla olumlu tepkiler alıyor ve beklentileri karşılayabildiğini gösteriyor bizlere. Şimdi belirtmem lazım, Killing Floor hiç oynamamış biri "Nedir aga bu oyun?" derse ne derim diye düşündüm. Bir kere oyun FPS ve zombimsi yaratıklar olan Zed'leri yok etmek amacınız. Hatta burada en yakın örnek Left4Dead serisidir. Dalga dalga, akın akın gelen yaratıklar, co-op desteği ile herkesin birbirinin ardını kollaması vs... Benzerlikler var; ancak hikaye tarafından bakınca da oyunu Resident Evil ile bağdaştırabilenleriniz de çıkacaktır.

Oyunun ana hatları, Killing Floor'un ilk oyunu ile aynı diyebiliriz. 6 kişiye kadar çıkan co-op desteği, oyunun en güçlü tarafı belki de. Takımını kur, sınıfını seç ve dal... (Billboard reklamı tadında bir slogan belki ama oyunun genel tadı bu.) Bir kere maça girdiğinizde, maçların periyotlardan oluştuğunu göreceksiniz. Her bir periyodun bitmesi için de belli sayıda Zed'i paramparça etmeniz gerekmektedir. Eski oyundan farkları da var elbette. Örneğin ileri karakollar (Outpost), artık oyun başladığında kapalı bir kapiya sahip değil. Öyle "Ohhh iki dakika yatayım!" yok. Killing Floor 2 yan gelip yatma yeri değil ama kapıları kaynaklayabiliyorsunuz. O zaman biraz dinlenme

şansınız olur. Yine ilk oyun ile arasındaki farklar, bu oyunun daha fazla aksiyon içeriyor olması, daha vahşi bir atmosfer oluşturmuş olması ve adına yaraşır bir şekilde daha fazla kan dökülüyor olmasıdır. Unutmadan eklemek gerekli, Killing Floor 2'de solo oynarken hayatta kalma şansınız çok düşük. Zaten oyunun amacı co-op oynamanız olduğu için bu konuya takılmaya gerek yok. Bilin ki sonra ama neden LEVEL beni uyarmadı demeyin.

Geleyim oyunun grafiklerine. İlk oyunun 2005'te geldiğini düşünürsek, gelişim elbette ki çok yüksek. On yıllık bir beklemenin ardından doyurması gerekiyordu; ancak belki benim çıtam yüksektir, bilemiyorum ama oyun beni doyuracak kadar iyi değildi. Tam olarak o "Killing" hissini alamadığım noktaları mevcut. Ben daha fazla yeri geldiğinde beni iğrendirecek, yeri geldiğinde korkutacak, yeri geldiğindeyse gaza getirerek "Ooooofff beaaa!" diye tepki verdirecek bir görüntü alamadım. Küçük detaylardır sizlere bu hisleri sağlayan. O küçük detaylarda kolay fark edilmez. Genelinde çok iyi olan bir oyun da olsa, küçük detaylar eksikse sıkıntı vardır bence. Sesler ise bir öncekine nazaran daha iyi. Bi'kere böyle oyunları kulaklık ile oynamalısınız, yoksa sesleri yeterince soğuramazsınız. Ben kulaklığımdan gelen seslerden tatmin oldum. Uzaklardan gelen seslerle yakınlaşan seslerin ayrımı ve yarattığı his gayet güzeldi. Kısacası, şu an erken erişimde olan Killing Floor 2, zombi katliamı yapmak isteyen herkes için kesinlikle ideal bir oyun. Kağıt üzerinde çok daha yüksek potansiyele sahip olsa da şu an erken erişim ve oyunun mod desteğine açık olması gibi sebepler yüzünden tamam değil gibi. Ancak oyuncuların istediklerini veriyor bu hali. Hatta Left4Dead serisini sevenler için de bir bakılması gerekenler arasında. Oyunun Dying Light ve Left4Dead ile ne kadar kapışabileceğini zaman içerisinde görebileceğiz. Şu an görünürde işler iyi gidiyor gibi duruyor ve benden de geçer notu alıyor ki ben çok FPS hayranı bir oyuncu değilimdir. ■





Yapım **Hammerfall Publishing**
Dağıtım **Hammerfall Publishing**
Tür **Strateji**
Platform **PC, iOS, Android**
Web **warhammer40kregicide.com**



**TEST
ETTİK!**

Özellikler

Karakterlerin kendi türlerine göre özellikleri bulunuyor ama esas fark yaratan, oyuncu olarak tahtaya direk uygulayabildiğimiz özellikler.

Misal, tek bir hareketimizle birden çok düşman biriminin saldırı yapmasını engelleyebiliyor, karakterimizin canını yükseltebiliyor, kendisine kalkan verebiliyor ve daha birçok denge bozacak hareketi gerçekleştirebiliyoruz. Yine de her özelliğin birkaç tur bekleme süresi olduğunu belirtmekte fayda var.



Orc bulamacınız az sonra hazır!

Warhammer 40.000: Regicide

Burada hayat yok!

Yine bir erken erişim oyun ile karşınızdayım en sevdiğim okur! Bu sefer ekrandaki isim Warhammer 40.000: Regicide ve gerçekten görmeyi beklediğimden çok farklı bir yapıda. Malumunuz, artık Warhammer Fantasy ve 40K dünyalarına dijital oyun tutkunları da alıştı ve en az minyatür oyunlarını deneyim edenler kadar yakından takip ediyorlar. Fakat Regicide ne masaüstünde deneyim ettiğimiz oyun modeline, ne de dijital platformda bugüne kadar oynadığımız 40K oyunlarına benziyor. Nasıl mı? Anlatayım...

Satranç ve Warhammer aynı masada!

Warhammer 40,000: Regicide, iki farklı oyun modeli ile karşımıza çıkan ve tıpkı Satrançta benzeyen bir yapıda. Yani öyle üs kurmak, asker basmak gibi gerçek zamanlı strateji oyunlarının temellerinde bulunan özelliklere sahip değil. Bu oyun direkt olarak 8x8'e bölünmüş bir oyun tahtası üzerinde deneyim ediliyor. Şaşırdınız mı? Vallahi ben çok şaşırdım! Yine de şaşkınlığım kısa süre içerisinde yerini eğlenceye bıraktı.

Oyun erken erişimde olduğu için çok fazla seçenek söz konusu değil. Şimdilik Space Marine Chapter'ları olan Blood Angels ve White Scar'ı ya da direkt Space Orks taraflarından birisini seçerek oyuna dahil olabiliyoruz. Oyun tamamlandığı zaman sanıyorum 40K evrenindeki diğer ırklardan bir kısmını daha kullanabileceğiz gibime geliyor ki yaratılan oyun dinamiklerini üst seviyeye taşımak için farklı ırkları kontrol edebiliyor olmak bir anlamda şart. Warhammer 40,000: Regicide iki farklı oyun modeli sunuyor: Classic ve Regicide. Classic kısmı, tahmin edebileceğiniz üzere genel geçer satranç oyunundan başka bir şey değil. Tek fark, taşların 40K figürlerinden oluşması. Regicide modelindeyse işler bir hayli farklı işliyor. Bu modda taşlarımız

yine satrançta olduğu gibi hareket ediyor. Fakat bu sefer her taşın farklı özelliği bulunduğu gibi, bir de oyunun geneline etki eden yetenekler devreye giriyor. Karakterlerin özelliklerinin başında mesafe ve düşmanın yapısına göre vurma yüzdeleri geliyor. Menzilli saldırı, yakın saldırının yanı sıra, Jump Pack'li ve At olarak sayılan birimler, uzağa zıpladıktan sonra daha kuvvetli bir yakın saldırı yapabiliyor. Misal, Terminatör birimleri kendisini iyileştirebiliyor ya da Librarian rakibinin hayat puanını çalabiliyor. Savunma tarafında da genel kurallar mevcut; her ünite saldırmak yerine savunmaya geçmeyi tercih edebiliyor. Regicide oyun modu insiyatif ile çalışıyor. En fazla beş, en az bir insiyatifimiz bulunuyor ki genelde bu rakam üçe sabitlenmiş durumda. Her tur bir ünitemizi hareket ettirebiliyor, üzerine üç farklı saldırı, savunma ya da yetenek kullanma hareketine yeltenebiliyoruz. Ayrıca rakip taşı direkt olarak yiyebiliyorsak, herhangi bir saldırıya gerek kalmadan tıpkı Satranç oyunuyor gibi yok edebiliyoruz. İşin en keyifli tarafıysa tüm bunları yapıyorken bir yandan derin stratejiler kurup, bir yandan da Warhammer 40K evreninde bulunan harika bir tema üzerinde eğlenebilmek.

Açıkçası, Warhammer 40,000: Regicide ilginç ve bir o kadar da keyifli bir oyun. Tamamlanmasını dört gözle bekliyorum! ■ Ertuğrul Süngü



Merak
ettiğin soruların
cevabı
bu dergide!!!

Testi çöz
cevabı
bul

heygirl

TEST

dergisi
çıktı!

50
SÜPER
TEST

3 ay
boyunca
bayilerde

Dijital Dergi Aboneliği için;
www.eMecmua.com

DB
DOĞAN BURDA DERGİ



facebook.com/heygirldergisi



twitter.com/heygirlonline



instagram.com/heygirlonline



TEST
ETTİK!

Yapım David Wehle Dağıtım David Wehle Tür Adventure Platform PC
Çıkış Tarihi Yaz 2015 Web store.steampowered.com/app/355970

Home is Where One Starts

Küçüktüm, çok küçük...

Ökula giden, her zamanki saatinde beni almaya gelen sarı otobüs önümde uzaklaşırken, sadece arkasından bakabilmişim. Gün yeni yeni ağarıyordu; güneş ucsuz bucaksız uzanan ormanın ardında kendini ancak göstermeye başlamıştı. Turuncu renkler sonbaharın ağaçlara bıraktığı o kederli tonlarla buluşmuş, geçmişe uzanan bir hava yaratmıştı adeta. Babam... Bu yokluğun ortasındaki yerde, bir çeşit prefabrik yapıda bana kol kanat geriordu. Aslına bakarsanız bunda pek iyi değildi. Bu yapıdan içeri adım attığımda aldığım alkol kokusu... Almamıştım o kokuyu, sadece hayal etmişim ama tüm bu dağınıklığın ortasında gerçekte beynimin bana oynadığı oyun birbirine karışmıştı. "Ev" demekten çok uzakta gördüğüm bu yapıyı bir süre gezdikten sonra yeniden dışarı adım attım, temiz havayı sonuna kadar ciğerlerime çektim.

Evin hemen batısında bir kulübe vardı, ona doğru ilerledim yavaşça. Kulübeye babamın izni olmadan adım atamıyordum ve kapısındaki kilit yüzünden değişen bir şey olmadı; yine içeri girememişim. Çok zamanım vardı... Dolaşmaya devam ettim. Önce batıya düşen bitap kulübeye uğradım ve duvardaki o şekle uzunca bir süre baktım. Bu şeklin esası bir yabancı tarafından çizilmişti ve onu gördükten sonra taklit etmeye çalışmış, benzetebildiğim kadar benzetmiş ama karaladığımdan çok daha iyi oldu-

ğunu bildiğim için hep orijinalini görmenin hayalini kurmuştum.

Kulübeden ayrılp yukarı doğru ilerledim. Ağaçların korumasında yürüdüm, birkaç metal plakadan kurduğum diğer evimi, gerçek evimi buldum. Bu küçük kale belki başkaları için sadece bir çöplüktü ama benim için donanımlı bir evden daha huzurluydu. Annemle birlikte olan fotoğrafım her şeyi unutmama yetiyordu. Tek bildiğim, burada mutlu olduğumdu...

Kendi inşa ettiğim evimden uzaklaşıp daha da yukarı çıktım. Sarı renkteki başaklar önümde uzanırken ilerlemeye devam ettim ve geçmişte korkarak çevresinden uzaklaştığım eski mezarlığı buldum. Bugün hiç kasvetli gelmiyordu; korkunç hiç değildi. Etrafında gezerken tüm vücudumu bir cesaret kapladı, babamın odasına dönmem gerektiğini anladım.

Odasına girdim, şifonyerin çekmecesini açtım. Sadece tek bir anahtarı aldım; içerisine girmemem gereken o kulübenin anahtarını. Kulübeye yavaş adımlarla ilerledim, kapısına gelince derin bir nefes alıp kilidi açtım. Beni tüm güzelliğiyle bekleyen, tek bir pembe bisiklet.

Küçük bir kızın hayali olabilecek, her şeyden uzaklaşmasını sağlayabilecek tek bir hayal. Ve küçük kız adını pedala attıktan sonra tüm korkularından, yaşadığı tüm kötü anılardan hızla uzaklaştı.

Rüzgarı arkasına alıp adeta eserek umut dolu bir hayata doğru ilerledi.

Ev, hayalini yakaladığı o anda gizliydi.

Ev, onun kalbindeydi...

Not: Home is Where One Starts kısa ve duygusal kısmı yoğun, Gone Home benzeri bir oyundan başkası değil. Bu oyunu sıradan bir metotla anlatmak yerine size oyunun hikayesini kendi anlatımım ile aktardım. Bu yazıyı yazarken de Werner Tauber'in Dreamcatcher'ı bana eşlik etti; siz de okurken bu parçayı arka plana koyabilirsiniz.

■ Tuna Şentuna

Oculus Rift

Bir şekilde belki bir yerden Oculus Rift edinmişsinizdir. Eğer böyle bir şey yaptıysanız bilmelisiniz ki oyunda Oculus Rift desteği de bulunuyor ve böyle bir oyunu Oculus Rift ile oynamanın tadı gerçekten bambaşka.

KARŞINIZDA DÜNYANIN EN HIZLI SAVAŞ UÇAĞI.

- ▶ Jurassic Park: Dinozorlar geri mi dönüyor?
- ▶ Enerji alanında çığır açan beyinler.
- ▶ Elon Musk dünyayı değiştirmeye hazır, peki biz buna hazır mıyız?
- ▶ Yeni güneş panelleri bir harika.
- ▶ Neden unutuyoruz?
- ▶ Kök hücre tedavisi mucize mi aldatmaca mı?
- ▶ Okyanuslardaki plastikler. Üstün insan yaratmak.

Ayrıca yeni icatlar, ilginç makaleler, birbirinden ilginç görseller ve Artırılmış Gerçeklik videoları, Popular Science dergisinde sizi bekliyor.



DERGİDE
Bu simgeyi
gördüğünüz
sayfalarda video
izleyebilirsiniz.

HAZİRAN SAYISINI
KAÇIRMAYIN!

ASTRONOT

Bilimkurgunun son savunma hattı - Cem Şancı



Topluluk fonlamasıyla bilimkurgu

Medeniyetin yüksek seviyelere ulaştığı ülkelerde beni çok kışkırtan bir alışkanlık ortaya çıktı: Topluluk fonlaması. Kickstarter veya Indiegogo hatta Patreon gibi sitelerde yükselen bu alışkanlık, insanların beğendikleri projelere küçük ödemeler yaparak o projelerin hayata geçirilmesini sağlamaları üzerine kurulu. Elbette, tahmin ettiğiniz gibi, video oyunları da bu imkandan çok güzel yararlandılar ancak bu oyunları incelediğimizde çok ilginç bir detay görürüz: Oyunların büyük kısmı bilimkurgu oyunları.

Yani, hepimizin alışık olduğu o, "bilimkurgu çok popüler bir tür değildir," önyargısı yü-

zünden oyun yapımcıları uzun yıllar boyunca bilimkurgu oyunlarından uzak durdular. Bilimkurgu oyun fikirleri ile kapılarına gelenleri geri çevirdiler.

İşte bu ortamda, birkaç ünlü oyun yapımcısı, Kickstarter'da başlattıkları kampanyalarda bilimkurgu oyunlarına fon aramaya başladılar

ve çok da başarılı oldular. Wing Commander serisinin ünlü yapımcısı Chris Roberts, bilimkurgu video oyunlarına artık ilgi gösterilmediği için video oyunu yapmaktan vazgeçmişken, Kickstarter sayesinde yeniden oyun yapımcılığına döndü ve topluluk fonlamasıyla yürüttüğü Star Citizen projesinde 100 milyon dolara

Chris Roberts, bilimkurgu video oyunlarına artık ilgi gösterilmediği için video oyunu yapmaktan vazgeçmişken, Kickstarter sayesinde yeniden oyun yapımcılığına döndü





yaklaştı. Elite: Dangerous gibi olağanüstü bir uzay simülasyonu, herhangi bir yapımcıya gitse toplantı için randevu bile alamayacakken, topluluk fonlaması sayesinde hayata geçti, şu anda sayısız uzay gemisi 400 milyar yıldızın içinde oradan oraya uçup duruyor. Küçük bir oyun olmasına rağmen büyük başarı sağlayan, hatta şu sıralar benzerleri ortaya çıkan uzay gemisi mürettebatı yönetme simülasyonu FTL, yine topluluk fonlaması sayesinde ortaya çıktı Level'da övgüyle bahsettiğimiz 4X uzay stratejisi, Stardrive serisinin çıkış noktası da yine Kickstarter... Kaldı ki, Steam'in

topluluk fonlaması sistemi olan Early Access sayesinde de yine sayısız bilimkurgu oyunu hayata geçti ve çok da başarılı oldular Dolayısıyla, tüm bu başarılı oyunlar bize şunu göstermiyor mu? Halk bilimkurgu istiyor! Bilimkurguya ilgi az, kimse bilimkurguyu önemsemiyor, bilimkurgu popüler bir tür değil gibi önyargıların aksine, insanlar daha sadece fikir aşamasında olan bilimkurgu oyunların hayata geçmesi için yüzlerce milyon dolar para yatırıyor. Bilimkurguya olan talebi bundan daha güzel gösteren delil olabilir mi?

Bence bizim de artık, aklımızdaki bilimkurgu projelerini topluluk fonlamasıyla hayata geçirme zamanımız geldi. Projelerimize yüz milyon dolarlar gelmeyeceğini tahmin etmek zor değil ama en azından projenin masrafını çıkartarak hayata geçmesini sağlasa bile hepimiz için büyük bir gelişme olacaktır. Düşünsenize, Türkiye artık bilimkurgu projelerini finanse edebilen bir toplum haline dönüşecek. Video oyunu olur, kısa film olur, sinema filmi olur, kitap/roman olur, öykü olur, web sitesi olur. Olur da olur... Bence, bu ihtimali artık düşünmeye başlayın ve aklınızdaki bilimkurgu projesini topluluk fonlaması sitelerine taşıyın. ■



BLUE JEAN BU AY

BLUE JEAN VE HEADBANG ARTIK BİR ARADA



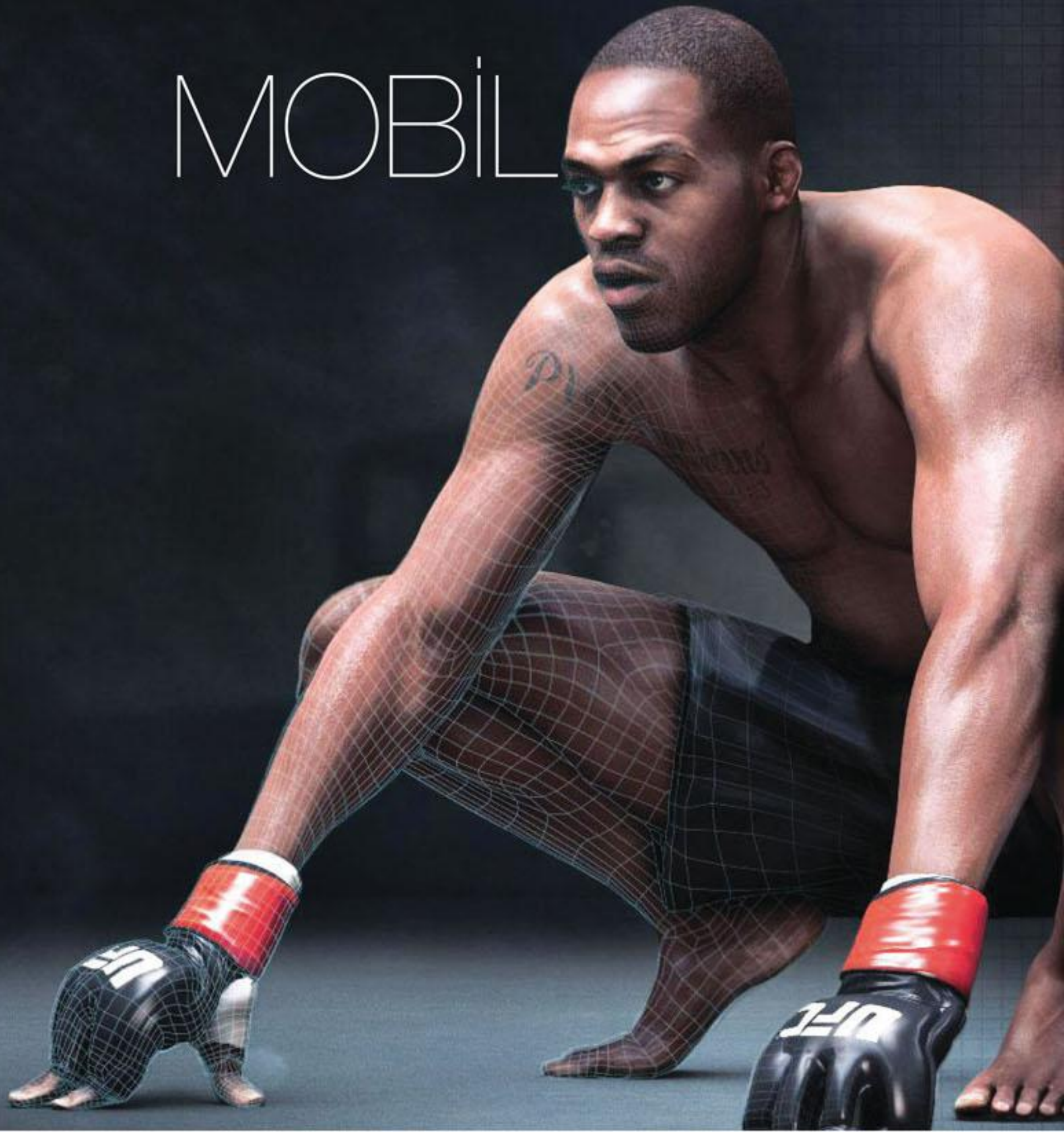
50 POSTER + 200 STICKER
blue Jean



+50
POSTER
200
STICKER



MOBİL



EA Sports: UFC

Neredeyse konsol versiyonları kadar başarılı

Sayfa 41



Star Wars Rebels: RM

SW:Rebels'in ilk resmi oyunu ne kadar iyi?

Sayfa 41



Mortal Kombat X

Çok, çok kötü bir mobil çevrimi.

Sayfa 42



Wire Defuser

Doğru kabloyu kesmenin dayanılmaz hazzı!

Sayfa 42



Sigils: Battle for Raio's

iPad'e yeni Aksiyon-RPG

Gameforge ve Avusturya'nın lider oyun geliştiricisi Sproing, Sigils: Raio's Battle for Raio's'u siz bu dergiyi okuduğunuz sırada piyasaya sürmüştür. Uzun süredir tabletler için bir aksiyon RPG üzerinde çalışan firma, bu oyunda MOBA ile rol yapma oyunu oynanışını birleştiriyor ve sürükleyici PvE ve PvP partileri için mükemmel bir oyun dengesi vad ediyor. Tüm kahramanlar, çok farklı şekillerde kombine ettikleri ve hem saldırı, hem de savunma için kullanabildikleri bireysel yeteneklere sahip. iPad sahibi olup RPG'yi sevenler mutlaka göz atacaktır. ■



Pac-Man 35 yaşında

Yeni labirentler ve multiplayer geliyor.

Yaş 35, yolun yarısı diye gidersek, artık hem oynanışı hem de kendisi ihtiyarlayan Pac-Man'e uzun ömürler dilemekten başka bir şey gelmiyor elden. Çocukluğumuzun kahramanı, önümüzdeki aylarda sinema salonları ile buluşacak olan ve başrolünde olacağı Pixels filminin öncesinde 35. yaş hediyesi olarak yenilendi. Yeni labirentler, yeni multiplayer modu ve daha 'retro' bir görüntüye kavuşan oyun, filmin de rüzgarını arkasına alıp satış listelerinde üst sıralara yükselebilecek mi, hep beraber göreceğiz. ■



KLM'nin yeni oyunu: Jets

Havaalanında oynayana bonus var.

Çocukluğumuzun havaalanına inen uçakları izlemekle geçen günlerinde, muhteşem renkleriyle her zaman favorimizdi KLM. Dünyanın en büyük havayolu şirketlerinden biri olan firma bu kez yeni bir 'kağıt uçak' oyunuyla geri dönüyor, üstelik

Hollanda'da Schipol havaalanında oynuyorsanız bonus puan kazanma şansı ile birlikte. Kağıt uçağınızı Amsterdam'ın cadde, nehirleri ve tramvay'ları arasından uçuruyor, sıra tabanlı multiplayer modu ile insanlarla rekabet edebiliyorsunuz. ■



Minecraft'a kontrolör desteği

Dev update yolda.

Ülkemizde oldukça fazla oynanan bulunan ve bazı ilginç yasaklar ile de karşılaşan Minecraft'ın cep versiyonu yakında oyun kontrolörü desteğine kavuşacak. Mojang'ın oyun geliştiricisi Tommaso Checchi'ye göre mobil

versiyonu bekleyen tek yenilik de bu değil, yeni kullanıcı arayüzü tasarımı, yeni yerleştirme seçenekleri, balığa gitme, botlar ve yeni karakter skin'leri çok yakında sunulacak 0.11 update'i ile kullanıcılar ile buluşacak. ■



Tür Yarış Platform iOS, Android Fiyat Ücretsiz

EA Sports: UFC ★

Dayak zamanı.

Memleketimizin kültürüdür bir noktada güreş, fakat biz yağlanıp ballanırken, insanlar minderde de bu sporu devam ettiriyor ve bize de oyunu oynamak düşüyor bu noktada. Mindere çıkıp dövüşe başlıyoruz. Her şeyden önce çok keyifli bir kariyer modu bizi bekliyor. Tahmin edeceğimiz üzere kariyer modunda kendi güreşçimizi yer silmekten alıp, rakiplerimize yeri sildirmeye doğru ilerlettiğimiz bir düzen var. Gelişiminin bir parçası da bu günlerde çok moda olmaya başlamış olan

kart biriktirme sistemi. Bu kartlardan çıkacak olan özel hareketler ya da güreşçiler, hem kendimizi geliştirmemizde hem de oyunu farklılaştırıp kişiselleştirmemizde bize çok yardımcı oluyor. Oynanış ise basit, hafif vuruşlar için ekrana tıklarken, orta seviye güçteki vuruşlar için parmağımızı ekranda kaydırıyoruz, güçlü bir vuruş içinse parmağımızı aşağıdan yukarı kaydırıyoruz. İki kere tıkladığımızda blok seçeneğimizi kullanırken, yukardan aşağı bir parmak hareketiyle rakiplerimizden kaçabiliyoruz.

Bu da sırayla rakiplerimizin ağzını kırıp kendilerini pes etmeye zorlarken oldukça sevindirici bir hal alıyor, çünkü tabiri caizse kan kokusunu almışken bir anda "kredi kartı numarası neydi ya?" diye düşünmeniz gerekmiyor. Sonuca varmak gerekirse EA Sports UFC bir mobil oyunda beklemediğimiz kadar detaylı ve keyifli, bir free to play'den de beklemediğimiz kadar "free to play". Biraz adam dövmek istiyorsanız, kelime anlamıyla, düşünmeden indirin derim!

■ Puan: 8,2



Tür Strateji Platform iOS Fiyat Ücretsiz

Star Wars Rebels: Recon Missions ★

Star Wars Rebels: Recon Missions

İlk sezonu geçtiğimiz aylarda sona eren (hem de ne biçim sona eren!!) SW Rebels'in ilk resmi oyununu inceliyoruz bu hafta; SW evreninde 3 ve 4'üncü film arasında geçen zamanda imparatorluğa karşı ilk isyan bayrağını çeken Ezra, Kanan ve Hera üçlüsünü oynuyoruz. Bilmeyenler için Ezra hikayemizdeki yeni padawan iken, Kanan Order 66'dan güç bela kurtulmuş ve saklanmakta olan Jedi şövalyemiz. Hera ise içinde yolculuk ettiğimiz geminin pek yetenekli pilotu. Oyunumuz bir arca-

de-platform oyunu. Bir parmağımızla karakterimizin gittiği yönü tayin ederken, diğeriyle ateş ediyoruz. Oyunda iki tip silah kullanıyoruz, bunlardan biri tahmin edebileceğiniz gibi lightsaber, diğeri de klasik bir SW Blaster'ı. Bu iki silahı kullanarak kahramanlarımızı onlarca Stormtrooper, Droid ve TIE Fighter'ların içinden geçirip, sağ salım isyanlarına devam edebilecekleri bir yere götürüyoruz. Kontrollere dönmek gerekirse, basit tutulması bence oyunun akıllığına inanılmaz yaramış. Bir de

zaman zaman hem droid'ler, hem Stormtrooper'lar, hem de TIE Fighter'lar ile dövüşmemiz gerekince fps 'de düşüşler yaşayabiliyoruz. Bölüm aralarında ise karargahımıza dönüyoruz, her bölüm sonunda kazandığımız "Hope" puanları ile üssümüzü düzenleyip geliştirebiliyoruz. Hatta sağdan sola imparatora ölüm bayrağı bile açabiliyoruz. Tamam abarttım biraz ama fikri anlıyorsunuz. Sonuca gelmek gerekirse SW: Rebels: Recon Missions, her SW fanının mutlaka oynaması gereken bir oyun. ■ Puan: 8,3



En Popüler Ücretsiz iOS Oyunları

1. aa
2. Candy Crush Saga
3. Oddwings Escape
4. Asphalt 8: Airborne
5. Clash of Clans

En Popüler Ücretli iOS Oyunları

1. Plague Inc.
2. Minecraft: Pocket Edition
3. GTA: San Andreas
4. Worms 3
5. Construction Simulator 2014



En Popüler Ücretsiz Android Oyunları

1. aa
2. Subway Surfers
3. Criminal Case
4. Candy Crush Saga
5. Earn to Die 2

En Popüler Ücretli Android Oyunları

1. Construction Simulator 2014
2. The Dark Knight Rises
3. Minecraft: Pocket Edition
4. The Room
5. Hook



Tür Strateji Platform iOS, Android Fiyat Ücretsiz

Wooshmee ★

Örümcek adamcılık oynamaya hazır mısınız?

Tank Özgür'ün ürettiği bu sonsuz platform oyununda amacımız Wooshy adındaki karakterimizi, elimizden örümcek adamımız gibi attığımız iplerle engellerden kaçırmak ve havada süzülüşüne yardımcı olmak. Asla gözü yormayan görseller, zen müzikler, eğlenceli oynanışla birleşince sanki oyun "kesin bağımlılık yapacak şekilde tasarlayalım" düşüncesiyle yapılmış. Oyunun ekstrem bir zorluğu da yok, her şey hareket zamanlamanız ile alakalı. Oyunda tek yapmamız gereken Wooshy suya düşmeden, ya da engellerden birine çarpmadan sallanmaya devam edebilmek.

İlerledikçe Wooshy'e yeni giysiler açmak gibi bir şansımız da var. Uzun zamandır oynadığım en basit ve eğlenceli oyunlardan biri olan Wooshmee için sevgili Tank Özgür'e teşekkür ediyoruz ■ Puan: 9



Tür Aksiyon Platform iOS, Android Fiyat Ücretsiz

Mortal Kombat X

Bitse de gitsek

Evet konsollarla beraber cep telefonlarımıza da vurdu Mortal Kombat X çılgınlığı, fakat ne yazık ki cebimizde bu vuruş büyük ekranlarda olduğu kadar şiddetli hissedilmedi. Oyun fena gözüküyor ve bir Mortal Kombat oyunundan bekleyeceğimiz üzere bolca kan da mevcut oyunda... Bunun dışında oyunun iyi yönlerini pek sayamayacağım. Mortal Kombat dünyasından tanıdığımız karakterlerden kendimize üçlü bir grup oluşturuyoruz ve çoğu zaman adı bile olmayan karakterleri kırıp dövmeye çalışıyoruz. Fatality'ler de oyunda çok nadir karşımıza çıkıyor, çıktığında da önemsiz tanımadığımız birinde

kullandığımız için anlamını yitiriyor. Oyundaki başka bir sıkıntı da neredeyse her karakterin her hareketinin aynı olması. MK serisinin standardına yakın bile değil, bu nedenle pas geçmenizi tavsiye ederim. ■ Puan: 5



Tür Puzzle Platform iOS, Android Fiyat Ücretsiz

Wire Defuser ★

Bom Bom Bom Bom!

Geçen senelerde vizyona giren Oscarları falan toplayan bir film vardı, The Hurt Locker diye, sanırım "Ölümcül Tuzak" olarak çevrildi ülkemizde. "Bir bombayı etkisiz hale getirmek nası bişey" gösterdi bize, gerildik hep beraber izlerken. O da gerginlik miymiş, size bir doz Wire Defuser tavsiye ederim. Oyunda amacımız basit, oyunun bize verdiği ipuçlarını kullanarak bir bombayı nasıl etkisiz hale getireceğimizi bulmak. Bir puzzle oyunu için de orijinal bir fikir diye düşünüyordum ben de ilk dakikalarda. Hayır, hayır değilmiş. Oyun başlarda sizi parmağınızı oraya buraya koydurup işinizi çok kolay gösterirken, yarım saat sonra hangi vanayı nereden sıkıp

hangi tuşa basıp hangi göstergiyi yüksek tutmanız gerektiğini unutturuyor. Oradan oraya çılgınlar gibi parmaklarımızı hareket ettirirken bom! Patladık... Sonuca gelmek gerekir ise, Wire Defuser epeydir oynadığım en orijinal oyunlarından biriydi ■ Puan: 7.7



YURURSAN ÖLÜRSÜN!

"Abi nasıl çıktım roketi kafasına! İşte bu oyun böyle oynanır. Haydi beyler; zafere az kaldı. 10 "Kill" daha alırsak maç bizimdir. Redeemer'in yerini kim biliyor? Tamam, biriniz Redeemer'ı kapsın; rakip takımın elemanları hasar artırma power-up'ının başına üşüşünce hepsini havaya uçurursunuz. Beyler Link Gun'dan uzak duruyoruz. Siz orada rakibinizi elektrik şokuna uğratmak için eşelerken suratınızın ortasına roketi basıyorlar. Shock Rifle'ı da sadece iyi nişan alabilenler kullansın. Birisi de mutlaka yukarıda Sniper Rifle'ı alıp "soteye yatsın"... Gayet havaya girmiş, sağa sola emirler yağdırken beni aslında pek de kimsenin sallamadığını anladım. Yine de oyun arkadaşlarımla mutluydum. Beni dinlemiyorlar

gibi gözükseler de dinliyorlardı. Zafere çok az kalmıştı. Arkadaşlar son düzlüğe girdik. Kimse ölmeye baksın; beş kafa daha aldık mı maç bizi... Eeeabi Flak Cannon'ı ben alacaktım ya. Kaldım Enforcer'la düdük gibim! Aha, biri Rocket Launcher düşürdü. Şimdi kimse kaçamayacak benden. Şuradan "Double Jump" yapıp roketi aşağıdaki amcamın kafasına... Kaçtı şerefsiz! O zaman sana hediye, roket atarın alternatif atış özelliğiyle gelen üçlü roket bebeğim! Bundan da kaç da görelim... **DOUBLE KILL!** Haha; diğer adam oraya nereden geldi ya?! Nasıl? Bizim ekipteki bir adam Flak Cannon'la üstüne giderek avcuma mı düşürdü? Süpermiş. Haydi son iki beyler. Son bir. Ve... **KAZANDIK!**"



...diye yazmıştım 90 sayı önce

Evet, üzerinden yıllar geçmiş, daha dün oynadığınız bir FPS'den bir kesit anlatmışım Unreal Tournament 3 incelemesinde. Hızı, aksiyonu, diyalogu, oyundaki silahları, stratejiyi anlatmak adına hazırladığım bu inceleme FPS, yani First Person Shooter'ları özetler nitelikteydi.

İlk FPS doğduğundan beridir bu türün önu kesilmedi, kesilemedi. İnsanları gerçekliğe belki de en çok yaklaştıran, doğal bir oynanışa sürükleyen en etkili tür olduğundan vazgeçilmeze dönüştü. Tabii bu bahanelerden bir tanesi; bir diğeri de FPS'lerdeki aksiyon yükünün son derece fazla olması. İyi bir FPS'de biraz zaman geçiren bir kişi, adrenaline, aksiyona o kadar fazla doymaktadır ki bir süre o FPS'nin etkisinden çıkamaması son derece doğaldır. Hele ki oyundaki senaryo da tatmin

ediciyse, tadından yenmez.

Az sonra okuyacaklarınız FPS'lerin tarihi, FPS'lerin dönüşümü ve günümüzdeki FPS algısı üzerine odaklanan bir dosya konusu. Bu dergiyi alıyor, bu sayfaları çeviriyorsanız en az bir tane FPS oynamış olduğunuz da bir gerçektir; o yüzden arkanıza yaslanın ve tarihteki yolculuğun tadını çıkartın...

Nazi Almanyası

Bu sayfalardaki bir kutuda FPS türünün çıkışında aslında hangi oyunların rol oynadığını detaylı bir biçimde bulabilirsiniz fakat o oyunlar için "FPS" demek pek mümkün değildi. FPS'nin bir tür olması ve herkesçe bilinen, sevilen bir bağımlılığa dönüşmesindeki oyunun adı Wolfenstein 3D'den başkası değil ve bu ismin hala yaşatılmasından ötürü siz de şu an

yabancı sularda değilsiniz.

Zamanında bir PC sahibi olduğumda, Wolfenstein 3D çoktan piyasaya çıkmış ve Doom'un gelmesine de ramak kalmıştı. İşte ben o zamanlarda Wolfenstein 3D'yi keşfetmiştim ve neden bu kadar sevildiğini de anında anlamıştım. Her ne kadar tavan yüksekliği 2 metre gibi dursa ve tüm düşmanlarımız birbirinin kopyası gibi gözükse de o dönem için oyun mükemmel bir teknolojiydi. FPS kamerası denen şeyi de kimse doğru düzgün görmediği için anında bu oyununun bağımlısı oldu. Üstelik yapımcılar sadece basit bir aksiyon oyunundan ötesini planlamıştı. Karakterimizin yürüyüşünde bile bir gerçekçilik, gizliliklerle dolu kalede de yapacak bolca iş vardı. Gizli duvarlar, gizli geçitler, gizli nesneler, skor mücadelesi derken Wolfenstein 3D 1992 yılına damgasını vurdu. Oyun Shareware olduğu için belirli bir kısmı parasız da oynanabiliyordu ve bu sayede oyunu denemeyen, bilmeyen kalmadı.

Wolfenstein 3D'den sonra –benim için FPS'nin tanımı olmuş olan– Doom ortaya çıktı. id Software'ın bu müthiş oyunu, dönemi için PC'lerin vazgeçilmeziydi. Bir Assassin's Creed'i şu dönemde herkes bir şekilde duyduysa, o dönemde de Doom ismi vardı. Daha da güzeli, Doom FPS türünün tanımlayıcısı hale gelmişti.

Wolfenstein 3D



Doom 1



Doom 2



Game Show adındaki güzel derginin FPS türünü "Doom gibin" olarak tanımlamasına yol açan Doom, her anlamda Wolfenstein 3D'den daha ilerideydi. Görsellik daha iyiydi, yaratık

çeşitliliği son derece tatmin ediciydi ve sahip olduğumuz silahlar heyecan verici bir konumdaydı. BFG 40K adındaki silah, o dönemin en çok konuşulan silahı olmuştu herhalde. O dönemde bilgisayarlar genellikle RAM kapasitesiyle ölçülüyordu. RAM'in yanında elbette işlemci de önemliydi ama işlemci iyi olsa bile o RAM sürekli eksik kalırdı. Doom, dönemin yaygın bilgisayarı 386'larda çalışmayı reddediyordu ve hatta 486'ların SX versiyonuna bile sırtını dönmekteydi. Bende de 486SX var, bir ihtimal oyunu çalıştırırım diye düşünüyordum ama bir baktım ki sadece 2 MB belleğe sahibim. (Şimdiki GB'larla karşılaştınca nasıl hissettiniz?) O sıralar internet de yok, Doom'un 4 MB bellek istediğini birilerinin laf arasındaki söylemlerinden öğreniyordum. Zar zor bir 2 MB bellek daha satın aldırdıktan sonra başına oturduğum Doom'un beni ne denli etkilediğini de size kelimelerle anlatmam mümkün değil.

1993 yılında oyuncularla buluşan Doom'u, daha da güzel hale gelen Doom II takip etti. "Doom gibin" türü iyiden iyiye oyun firmalarının yeni oyunlarındaki tür belirleyicisi olurken id Software'dan Heretic ve bunu takiben Hexen adında, Doom'un fantastik çağlarda geçen versiyonu çıktı. Bu iki oyunda ateşli silahlar yerine oklar, kılıçlar ve büyüler kullanıyorduk. Heretic'le çok aram olmasa da Hexen, unutamadığım oyunlar arasında yerini almıştı. Vaktinin Skyrim'iymi ben ve yaşıtlarım için.

Hail to the King

Yıl 1996 olduğunda 3D Realms ve GT Interactive ortaklığında, belki de ilk Doom'un adını bir kenarda bırakmamıza neden olacak olan oyun geldi. Bu oyunun da elbette Duke Nukem 3D'den başkası değildi. Duke Nukem o vakte kadar iki boyutlu bir platform oyunu olarak piyasada yer almakta ve iki oyunuyla da





adını pek de duyuramamaktaydı. 3D Realms'ın yetenekli ekibiye bu ismi FPS ortamına taşıyarak gerçekten devasa bir üne sahip oldu. O dönem Duke Nukem'ı bilmeyen, oynamayan kalmamıştı ve bilgisayar sistemlerinin yavaştan kendisini bulmasıyla, oyunları çalıştıracak sistem oranı da yükselmışti. Duke Nukem 3D herkesçe beğenildi, beğenmeyen kişinin yüzüne bakılmadı ve nihayetinde unutulmaz oyunlar arasındaki yerini aldı. Bunda Duke Nukem'in karakteri ve oyundaki espri potansiyelinin, daha önce FPS'lerde denenmeyen bazı oyun mekaniklerinin bulunmasının önemi de büyüktü.

Duke Nukem 3D'den hemen önce piyasaya çıkan bir oyuna da dikkat çekmek gerekiyor bu noktada ve o da Star Wars: Dark Forces'tan başkası değil. Star Wars'ı konu edip de FPS türüne taşıyan ilk oyun olma unvanını taşıyan Dark Forces, çok iyi bir oyun olmasa da Star Wars fanatiklerini tatmin edecek bir oyundu. Doom'un devamı olarak görülen ve "Doom

gibin" söz öbeğinin yerini kendi ismine bırakmasını dileyen 1996 yapımı id Software oyununun adı da Quake'ten başkası değildi. Herkesin bilgisayarlarını yenilemesini isteyen, çok iyi bir bilgisayarınız yoksa sizi yarı yolda bırakan ve multiplayer maçlarında tüm grafik ayarlarını kısmanızı isteyerek saçma bir görüntüye kavuşan Quake, son derece başarılı bir oyun oldu. Senaryosu çok tatmin edici olmasa da grafikleri ve multiplayer olanaklarıyla oyuncuların yerlerinde hareketlenmesine neden oldu.

Konsol dünyası

FPS konusunda PC halkının keyfi yerindeydi ve klavye+mouse ikilisi FPS oyunlarına insanların

birkaç saniyede alışmasını sağlıyordu. Henüz platform oyunlarının hakimiyetindeki konsollaradaysa FPS konusunda aydınlanmayı Nintendo 64'teki GoldenEye 007 gerçekleştirdi. Şimdi o dönemde Türkiye'de Nintendo 64'ü nereden buluyorsun... Herkes PC'ci zaten, bu GoldenEye'ye furyası bana uğramadı. Lakin 1997 yılındaki çıkışıyla bu oyun öylesine büyük bir ilgi gördü ki GoldenEye 007'yi oyun basını yere göğe sıdıramadı. Ben de o sıralar yabancı dergileri almaya gayret gösteriyorum, GoldenEye 007'nin sürekli kapak konusu olması, sürekli övülmesi bende büyük bir merakla yol açtı lakin hiçbir zaman bu merakımı, oyunu oynayarak gideremedim. Özellikle multiplayer'daki başarısıyla, bir oyunun illa aksiyonu tavana



Halo



vurdurarak ünlü olması gerekmediğini gözler önüne seren oyun, Nintendo 64'ün de en iyi oyunları arasındaki yerini almayı başardı. Konsoldan devam edeceğimiz ama 1998 yılının iki önemli ismini de araya sıkıştırmak lazım. Bunlardan bir tanesi Epic Games'in Unreal'ı. Muhteşem oyun motoru Unreal Engine ile hazırlanan Unreal, gelecekte geçen senaryosuyla da Quake'in en büyük rakibi olarak görülmüştü. Unreal daha sonra Unreal Tournament'a dönüştü ve piyasanın en hızlı online FPS'leri arasına girdi. Unreal Tournament III'ten aldığım keyfi size anlatmam mümkün değil örneğin; Counter-Strike dışında herhangi bir online FPS'de bu kadar çok zaman harcamamıştım.

1998'in bir diğer büyük olayı da Half-Life'ti elbette. Valve'in hazırladığı Half-Life, dönemin "Doom"u olmuş ve herkes tarafından büyük bir

beğeniyle karşılanmıştı. Gordon Freeman'ın ismi en çok bilinen isimler arasında yer alırken herkes Half-Life'ı konuşur olmuş, devam oyunu için de sabırsızlık göstergeleri ortaya çıkmıştı. FPS türü genellikle PC öncelikli ilerlemesini sürdürürken, Dreamworks Interactive ve EA Medal of Honor'ı PlayStation One için piyasaya sürdü. Analog gamepad olmadan oynanması mümkün olmayan Medal of Honor, iyi oynanışı ve İkinci Dünya Savaşı'nı konu etmesiyle de bambaşka bir tecrübe sunmaktaydı. Benim konsol FPS'lerine adım atmamı sağlayan oyun, 2000 yılının PlayStation'daki en iyi FPS'leri arasındaki yerini de aldı. (Zaten başka yoktu sanırım.)

Master Chief'in izinden...

Yılı 2001 ettik, piyasadaki PS2 ve Xbox çekişmesine geldik. Muhtemelen Microsoft'un

en akıllıca hamlelerinden biri Bungie ile anlaşarak Halo'yu Xbox'a taşımak olmuştur. Halo her ne kadar ülke sınırlarımız içerisinde çok bilinip çok ünlü olmasa da Amerikan gençliğinin favori oyunlarının başında yer almaktaydı. Senaryo kısmından öte, insanların Xbox'larını kolunun altına alıp birbirlerinin evine gitmesine ve Xbox'ları birbirine bağlamasına yol açan Halo, bir efsane olmasını bu oyuna borçlu değil belki ama Halo'nun geleceğinin sinyalleri bu oyunla birlikte alındı.

2004'e geldiğimizde bir başka fenomen, Half-Life 2 piyasaya çıktı. Birçok kişinin "oynadığım en iyi FPS" olarak nitelendirdiği Half-Life 2, bilim-kurguyla fazla haşır neşir olan bendenizi çok etkilemedi ve yine popüler güruhun dışında kaldım. Half-Life 2'yi Episode 1 ve Episode 2 takip etti, üçüncü Episode gelecek denildi, böyle bir şey bir türlü geçmedi. O vakitten beridir beklenmekte olan Half-Life 3 ise, size peşinen söyleyeyim, eğer bir şekilde piyasaya çıkarsa beklentileri kesinlikle karşılamayacak. O yüzden beklemekten vazgeçin lütfen. (Valve fantastik bir hareket yapıp Star Citizen tadında devasa bir oyun çıkartmazsa tabii...)

Modern çağ

FPS oyunlarını ikiye bölmek gayet mümkün. Call of Duty 4: Modern Warfare öncesi ve sonrası. Bu oyunun öncesinde olanlar, aslında oyun dünyasının saf çağını nitelendiriyor bana sorarsanız. Bir FPS oyunu piyasaya sürülürken elbette maddi kaygılar vardı ama o oyun, yapımcı firmanın hayalleri ve hevesiyle ortaya çıkmış bir yapımdı. Yayıncının talepleri elbette oluyordu lakin Modern Warfare ve sonrasında gördüğümüz modern FPS'lerdeki yıllık periyot ve oyuncularını sağlayacak birer inek gibi görme

Thief 4





güdüğü daha alt plandaydı.

Call of Duty serisi, 2. Dünya Savaşı temalı bir oyun olarak piyasaya çıkmış ve hatta üçüncü oyunu sadece konsollarda görülmüştü. Medal of Honor'la kol kola ilerleyen seri, Activision'ın akıllı hareketiyle, dördüncü oyunda modern çağa geçmiş ve insanoğlu afallamıştı. Modern Warfare'in hakkını yemek olmaz; şimdiye kadar hiçbir FPS oyununun başaramadığı bir sinematik tecrübe sunmaktaydı ve oyundaki bölümleri şu an bile resim gibi hatırlamamıza neden olmuştu. Activision bu noktada golü attığını hemen anladı ve Call of Duty lisansı, şirketin lokomotifine haline geldi.

EA'nın Medal of Honor'ı yorulmuş ve EA de Battlefield serisiyle piyasada kendince var olmaya devam ediyordu. Battlefield 1942 iyi bir oyundu ama EA'nın Modern Warfare akınına yakalaması ancak Battlefield 3 ile birlikte

mümkün oldu. Battlefield 3 iyi bir oyundu elbette fakat Call of Duty'nin dallanıp budaklanarak ilerleyen, farklı yapımcılarla, farklı oyunlara dönüşen halinden bir adım gerideydi. Battlefield 4 ve Battlefield: Hardline ile seride tutarlı bir ilerleyiş göstermek istemekte olsa da, Call of Duty'nin ünü bir adım daha ileride bana sorarsanız.

Peki bu gidişat, nasıl bir gidişat? FPS türü ne hale geldi? Maalesef iyi bir konumda değil bana sorarsanız. Orijinal yapımlar git gide azalıyor, Call of Duty büyük bir tekrardan ötesine geçemiyor. Modern Warfare'dan yeterince ekmek yediğini anlayan Activision, Advanced Warfare'a geçiş yaptı fakat ortadaki oyun, geliştirilmiş askerleri kontrol ettiğimiz, teknolojinin biraz daha ilerlediği bir CoD macerasından ötesi olamadı. Bundan daha vahimi, bu ay ilk bakışını da yaptığımız Black Ops III bana sorarsanız. Infinity Ward'un hazırladığı Advanced Warfare seriyeye bir takım yenilikler getirdi belki ama Treyarch tarafından hazırlanan Black Ops III, kendini ve diğer oyunları taklit etmekten öteye geçemiyor. Bir de Treyarch dememiş mi, "Evet Advanced Warfare'ı andırıyor olabilir ama biz bayağı farklı bir oyun yaptık." Bari itiraf et, de ki, "Advanced Warfare çok tuttu, Activision da bu kulvarı takip etmemizi istedi, iki oyun birbirine birçok alanda benzedi." Diyemezler tabii; milleti kandırmaya çalışmak daha kolay. Black Ops III Titanfall, Crysis ve Advanced Warfare'ın milyon dolarlık bir birleşimi. Para olunca ekip de iyi oluyor tabii ve bu üç iyi oyunu karıştırınca ortaya da "iyi gözüken" bir oyun çıkıyor. Fakat oyundaki duvarda koşmaları, kaymaları, drone'ları, teknolojik silahların tehdidi altındaki ulusları zaten kaç kez gördük. Görmedik mi? Multiplayer kısmı desanız yıllardır CoD oynayan birisinin aynı şeyi neden bir kez daha para verip yaşamak isteyeceğini asla anlayabilmiş değilim. Maalesef yeni, modern FPS'lerde ruh yok. Bir askeri savaştır, bir mücadeledir gidiyor ve bu yapımlar sürekli satışların en tepesinde. Bu oyunlar hızla tüketiliyor, üzerinizde hiçbir etki bırakmıyor ve birkaç saatlik eğlenceye tonlarca para dökmüş biçimde oyunun başından

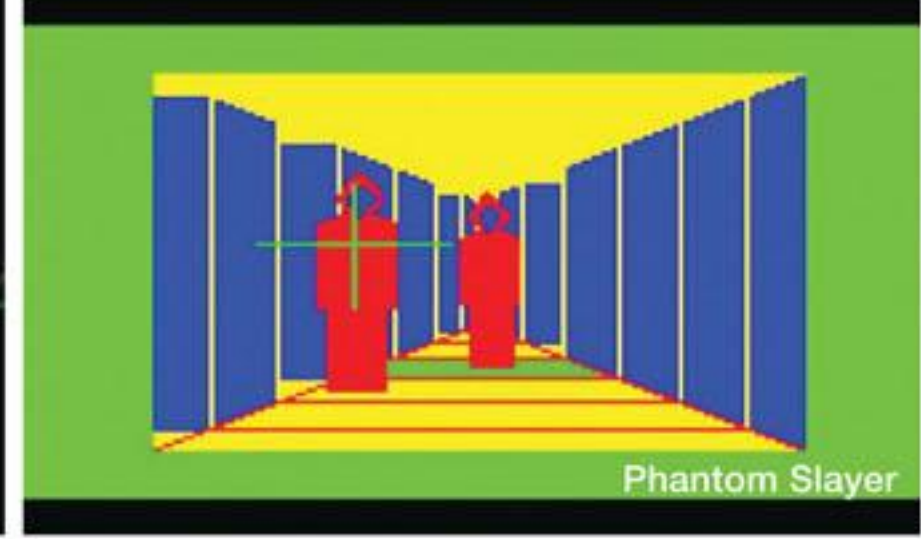
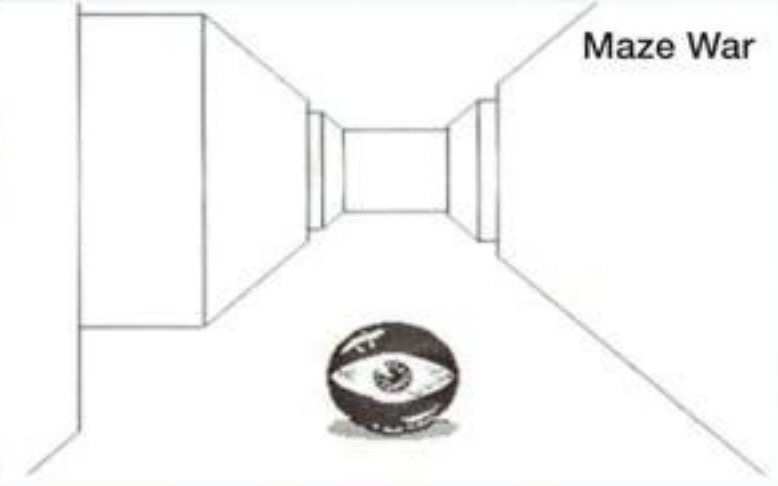
kalkıyoruz.

Crytek'in zamanında ürettiği Far Cry, devrim gibi bir oyundu. Görselliği ve oynanışıyla harikaydı, orijinaldi. Oyun Crytek'ten çıktıktan sonra, Ubisoft seriyi sıradan bir orman savaşına döndürdü. Özellikle üçüncü oyun ile dördüncü oyun arasındaki o korkunç benzerlik, firmanın "ne yapsak satar" dürtüsünün açık bir göstergesi. Devasa bir alan koyup oyuncuyu içerisinde özgür bırakmak da artık işe yaramıyor bana sorarsanız; Far Cry 4'ün ortasına gelip de oyundan sıkılmamak resmen imkansız. Sıfır senaryo, basit bir atmosferle yapımcılar "oyun yaptık" diyebiliyor ya, resmen hayret ediyorum.

Günümüz –özellikle FPS türünde- orijinalliğin, farklılığın, güzel anlatımın, derinliğin para etmediği bir düzeni benimsemiş durumda. Oyuncular bu ucuz anlayışa karşı bir duruş takınmazsa da daha çok Call of Duty'ler, Battlefield'lar, Far Cry'lar göreceğiz, bize bir şeyler katma olasılığı olan oyunlardan da mahrum kalacağız. Her zaman yeniliğe karşı büyük bir heyecanla bakan biri olarak, konu FPS'ler olunca geçmişteki o naif hayalleri ve sevinci mumla aradığımı fark ediyorum...

■ Tuna Şentuna





Her şey toz bulutuyken...

Yazının içerisinde FPS türünün Wolfenstein 3D ile adımlarının atıldığını söyledik ama elbette bu oyundan önce bir takım FPS denemeleri olmuştu. Bunların bazıları satışa çıktı, bazılarıysa deneysel birer proje olarak kaldı.

Maze War ve Spasim

Video oyunları ortaya çıktığında Pong'dan ötesi de hemen denemeye koyulmuştu aslına bakarsanız. 1974 yılında, iki tane oyun yapımcısı, Steve Colley ve Jim Bowery iki ayrı oyun üzerinde çalışmaya başladı. Colley'in oyununun ismi Maze War idi ve şimdi yapsanız, "Ooo, çok minimal, çok tarz. "denilecek siyah-beyaz, sade

grafiklere ev sahipliği yapan bir görselliğe sahipti. Oyun her ne kadar FPS kamerasından oynanıyor olsa da aslında bir bulmaca oyunuydu. Labirente çeşitli gözleri arıyor ve onları bulunca ateş ederek puan topluyordunuz. Spasim ise yine 90 derecelik açılarla dönebildiğiniz bir uzay simülasyonuydu. Yavaş kontroller, yavaş ilerleyiş bu deneyin bir oyun olmasını pek sağlayamadı. Her iki oyun da üniversite öğrencilerine gösterilen radikal oyun projeleri olmayı başardı.

Battlezone

Maze War ve Spasim'den etkilenerek hazırlanan ve arcade sistemlerine gelen ilk oyunlardan biri Battlezone oldu. 1980 yılında çıkan bu oyun bir tan simülasyonuydu ve çoğu oyuncu FPS

kamerasını, FPS oynanışını bu oyunla ilk defa deneyimledi. Siyah ve yeşil grafikleriyle dikkat çeken oyunun arka planında patlayan volkanlar gibi detaylar da bulunuyordu. Skor tabanlı oynanışıyla bağımlılık da yaratan oyun yıllarca arcade sistemlerinde büyük sükse yaptı.

Phantom Slayer

TRS-80 Color Computer ve Dragon 32/64 adındaki, benim bile ilk defa duyduğum bilgisayar sistemleri için 1982 yılında hazırlanan Phantom Slayer, Battlezone kadar adı duyulmuş bir oyun olmasa da ev bilgisayar sistemlerine gelmesiyle belirli bir üne sahipti. Rastgele oluşturulan labirentlerde ruhların peşinde koştuğumuz oyun, her bölümü atlادıkça daha da zorlu ruhlarla bizi buluşturuyordu.

MIDI Maze

Battlezone dışında 80'lerde çıkan çoğu oyun ya kimse tarafından bilinmedi, ya da çok küçük bir kitleye hitap etti zira teknoloji halen yeterli değildi. Operation Wolf gibi tabanca aparatıyla oynanan oyunlar belirli bir başarı yakalamış olsa da bunlara da tam olarak FPS demek pek mümkün değildi. 1987 yılında Atari ST için piyasaya çıkan MIDI Maze ise FPS oyunlarını bir adım ileri taşımayı başardı.

1991 yılında Game Boy için de Faceball 2000 adıyla piyasaya çıkan oyun, kocaman, sarı smiley'leri başrole oturtmuştu. Oynanış diğer FPS oyunlarından pek farklı değildi fakat oyunda çok büyük bir yenilik vardı: Multiplayer. Bayağı zorlu bir sunucu kurulumundan sonra oyunu arkadaşlarınızla oynama imkanına kavuşuyordunuz.



En kötü 5'li

Bazı FPS oyunlarını beğenmiyoruz, bazılarına "idare eder" deyip geçiyoruz ama bazı FPS'ler var ki oynamak için gerçekten bir adada sonsuza dek yalnız yaşayacağımızı bilmemiz gerekiyor. (O zaman bile şüpheli.) İşte karşınızda tarihin, adı duyulmuş olan en kötü beş FPS oyunu!

Daikatana

Yapım: **Ion Storm** Platform: **PC** Çıkış Yılı: **2000**



Günümüzde de bazı oyunların çıkmasını bekliyor da bekliyoruz ya, eskiden de durum farklı değildi. Lakin bir oyunun yapımı genellikle çok da uzamaz ya da zaten o oyunun yapımından haberimiz bile olmazdı, bir anda ortaya çıkardı. John Romero adındaki oyun yapımcısı, oyun dünyasına 1982 yılında adım atmış olsa da adını id Software'da, Doom üzerinde çalışarak duyurmuştu. Doom'dan sonra Quake'in hazırlık aşamasında Carmack ile tartışan Romero firmadan ayrılmış ve Ion Storm'da çalışmalarına devam etmeye başlamıştı. Ion Storm'un iddialı oyununun ismi de Daikatana'ydı ve arkasında Romero olmasından ötürü oyun büyük bir beklentiye yol açmıştı. Tam üç yıl boyunca hazırlık aşamasında kalan ve bolca reklamla, makaleyle desteklenen oyun çıktığında herkesin hayalleri yerle bir olmuştu zira oyun çok ama çok kötüydü. FPS ile RPG'yi bir araya getirmeye çalışan oyun her iki alanda da çuvallamış, kötü ve zayıf oynanışıyla da herkesi çileden çıkartmıştı. Oyun o kadar kötüydü ki Romero resmen alay konusu olmuştu, Romero'nun kariyeri de bu oyundan sonra resmen yerle bir oldu.

Serious Sam 2

Yapım: **Cro Team** Platform: **PC** Çıkış Yılı: **2005**



İlk Serious Sam oyunu zamanı için inanılmaz iyi bir oyundu. Resmen FPS görüntüsünde bir Shoot'em Up oyunuydu ve çok büyük bir

eğlence sunuyordu oyunculara. Serious Sam 2 ise yapımcıların bir çeşit para kazanma yöntemi olarak piyasaya sürüldü. Serious Sam'de ne varsa burada da aynısı vardı, birkaç tane de ufak yenilik getirilmişti ama oyun o kadar fazla tekrar ediyordu, o kadar monotondur ki oyuncular oyunun yansına bile gelmeden oyunu bir kenara bırakmak istemişti. Serious Sam 2 maalesef oyunculardan ve basından kötü puanlar aldı, yapımcıların Serious Sam ile kazandığı güven de yok oldu.

Elite Forces: Navy Seals

Yapım: **Valusoft** Platform: **PC** Çıkış Yılı: **2003**



Rainbow Six, SWAT gibi, tim bazlı oyunların çıkış noktasıdır belki Elite Forces. Ne var ki böyle bir çıkış yerine oyun hiç var olmasaydı daha iyi olabilirdi. Üstelik THQ yılmamış, ikinci oyunu bile yayımlamayı kabul etmiş zamanında, pes! Oyun grafiksel olarak dönemi için bile yerlerde sürünmekteydi, bunu geçsek de mekanlar, oynanış o kadar kötüydü ki oyunu oynarken resmen acı çekiyordunuz. Elite Forces kimsenin hatırlamak istemeyeceği FPS oyunları arasında yerini alırken ikinci oyundan sonra uyduruk bir Nintendo DS oyunundan başka bir oyun ortaya çıkmadı.

Darkest of Days

Yapım: **Phantom EFX** Platform: **PC, Xbox 360** Çıkış Yılı: **2010**



Bu oyunun adı ilk açıklandığında oyuncular arasında heyecana yol açmıştı zira oyunun isminden gelen o gizemli hava, oynanıştaki "zamanda yolculuk" temasıyla birlikte belirli bir beklenti yaratıyordu. Evet, oyunda zamanda yolculuk ediyorduk fakat bu kurgu o kadar kötü işlenmişti ki yolculuklar hiçbir şey ifade etmiyordu. Oynanış çok sıkıcıydı; genellikle aksiyon yerine yürüyüş vardı ve elimize tutuşturulan silahlar da birbirinden kötüydü. Bu

oyunu anlatmak için sadece "sıkıcı" kelimesi yeterliydi. Eğlenmenin mümkün olmadığı bir FPS oyunu da elbette sürekli karalandı da karalandı...

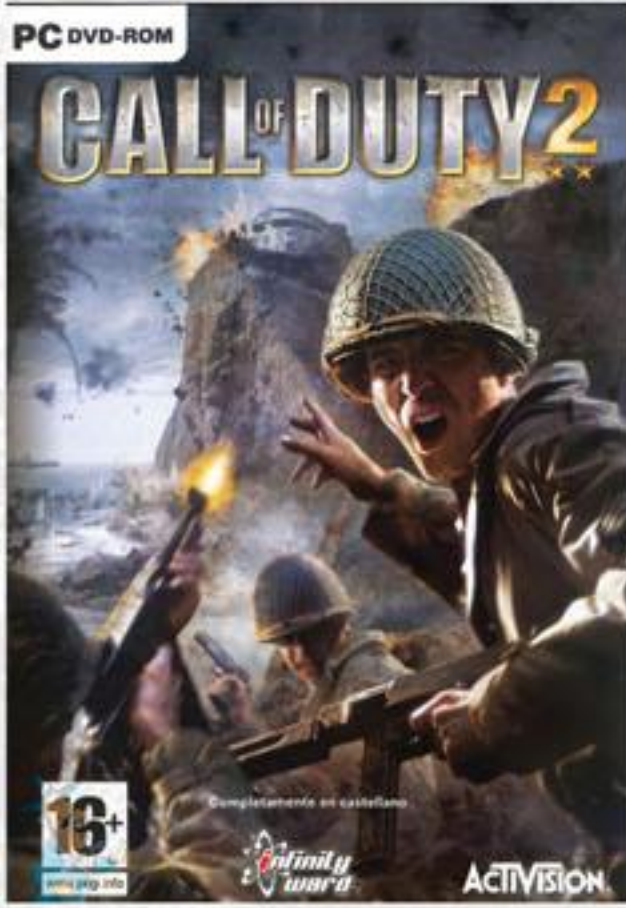
Duke Nukem Forever

Yapım: **Gearbox Software** Platform: **PC, PS3, Xbox 360** Çıkış Yılı: **2011**



Belki Daikatana'yı 3 yıl bekledik ama kimse bekleme konusunda Duke Nukem Forever'in eline su dökemez. Oyunu 10 yılı aşkın bir süre bekledikten sonra nihayet Gearbox Software'in konuya el atmasıyla birlikte oyuna ulaştık fakat keşke ulaşmaz olsaydık dedik. Eskinin o esprili, o yaratıcı oyunu, sadece oyun piyasaya çıksın diye iteleme bir şekilde hazırlanmış ve ismi yüzünden satacağı bilindiğinden de üzerine pek uğraşılma-mıştı. Oyunda yenilik namına zaten bir şey yoktu fakat Duke Nukem'in ruhunu taşıyan hiçbir öğe olmaması nedeniyle de onca yıllık beklemenin sonucu alınamadı. Duke Nukem Forever bir yüz karasıydı ve Gearbox'ın da en kötü işlerinden biri olarak tarihe geçti.

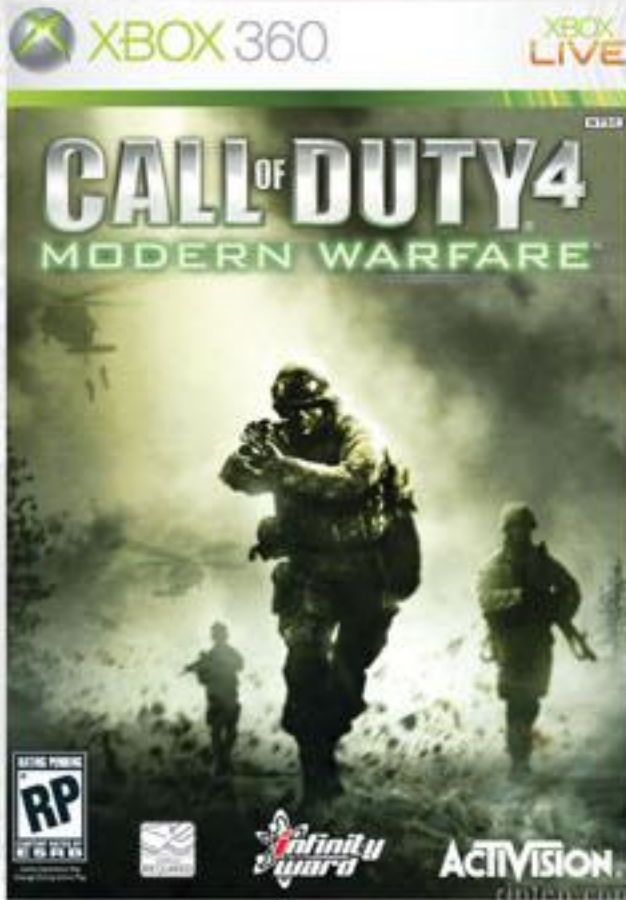
10 ilginç FPS bilgisi



1 Xbox 360'ın ilk 1 milyondan fazla satan oyunu ne Xbox 360'a özel bir oyundu, ne de çok ünlü bir isimdi. Bu oyun Call of Duty 2'den başkası değildi...

2 Xbox 360'dan gidiyoruz. CoD: Modern Warfare 2'nin Stimulus Package adındaki DLC'si 24 saat içerisinde bir milyon adetten fazla satınca, "Xbox Live'in en hızlı satan DLC'si" olma unvanını yakaladı. İlk haftanın sonunda bu rakam 2.5 milyona yaklaşmıştı. (Sonra niye DLC var diyoruz...)

3 Daha bu yıl çıkan oyunuyla, 1992'den beridir süren en uzun FPS serisi unvanı da elbette Wolfenstein'in.

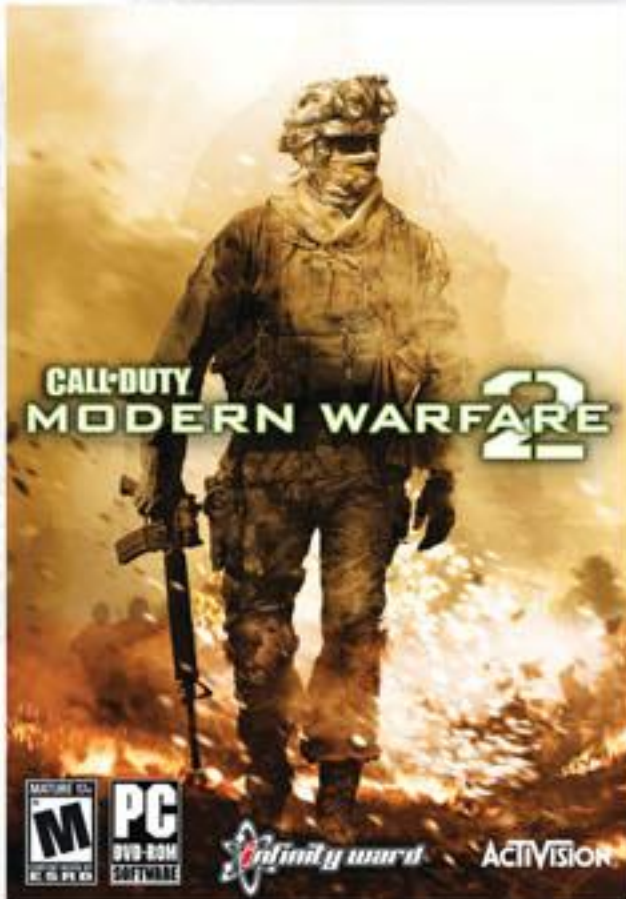


4 İlk multiplayer FPS, 1987 yılında yayımlanan MIDI Maze olarak biliyor. Toplamda 16 kişiye destek veren oyun, zamanı için büyük bir teknolojiydi.

5 1997 yılında açıklandıktan sonra ancak 2011 yılında piyasaya çıkmayı başara-bilen Duke Nukem Forever, en uzun süre hazırlanan FPS oyunu olarak da biliniyor.

6 İlk el konsol cihazı FPS oyunu olma unvanı da yine MIDI Maze'in. Game Boy'da Faceball 2000 olarak piyasaya çıkmıştı

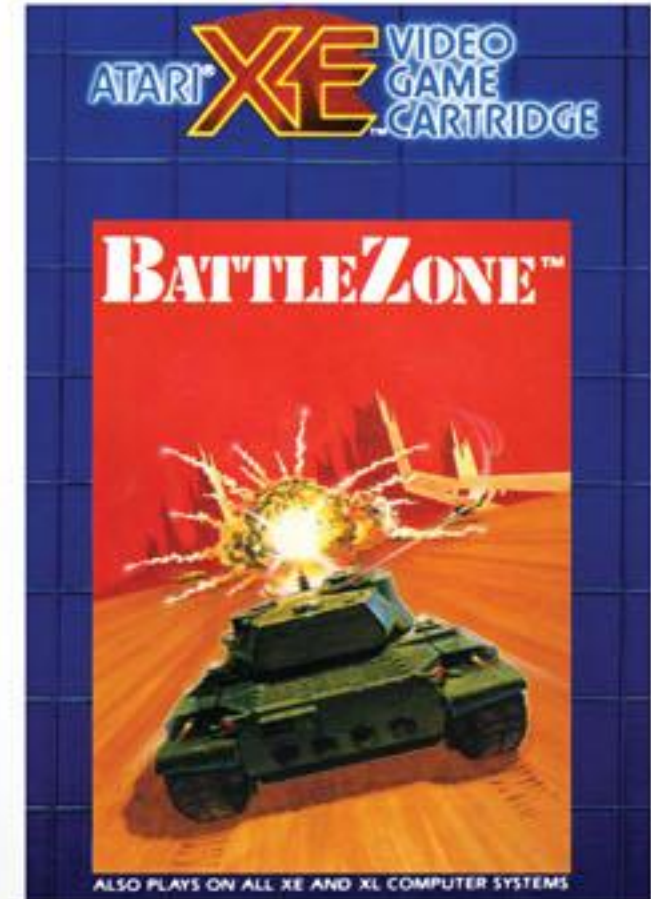
7 1998 yılında hazırlanan Unreal Engine, 300'e yakın oyuna destek vererek en çok kullanılan ve en başarılı olan oyun motorları arasında yer alıyor.



8 İlk ücretli FPS oyununun adı da Battlezone'dan başkası değil. Arca-de sistemlerinden sonra Atari 2600 için de hazırlanan oyun bir hayli beğenil-mişti.

9 Xbox Live'da 13 milyon kadar oyuncusu bulunan Call of Duty 4: Modern Warfare, zamanı için en çok oynanan online oyun olarak bilinmek-tedi.

10 PC'de çıktıktan sonra SEGA Dreamcast için de hazırlanan Quake III Arena, konsollardaki ilk mul-tiplayer FPS olma unvanına da sahip. Üstelik Dreamcast'i PC ile bağlayarak cross platform desteği de sağlanabili-yordu.





ROLEPLAYING GÜNLÜKLERİ

Alt kültür hakkında her şey burada... - Ertuğrul Süngü

RPG Günlükleri okuyucuları herkese merhabalar! Bu ay sizlere gerçekten çok güzel bir haberim var; aslında bu haber daha çok İstanbul'da ikamet edenleri ilgilendiriyor gibi durabilir ama genel olarak tüm FRP ve RPG severlere hitap ediyor. Efendim Pegasus Oyuncanın bir kafe ile dört yıl önce camiamıza katılmasından sonra, bu sefer de Kadıköy semalarında bir cafe kendisini gösterdi: Goblin FRP & Oyun Cafe. Ben de hiç vakit kaybetmeden soluğu mağazanın ortaklarından birisi olan Onur Sabuncu'nun yanında aldım ve sizler için bu güzide röportajı yaptım. Gelin bakın, Kadıköy'de nasıl bir eve sahibiz...

Ertuğrul Süngü: Onur selamlar. Öncelikle yeni dükkânın hayırlı olsun. Nereden çıktı bu zamanda FRP Cafe açmak? Uzun zamandır aklında mıydı yoksa zamanla böyle bir cafe açma isteğin mi uyandı?

Onur Sabuncu: Merhaba Ertuğrul... Aslında asıl istediğim, oyun ve FRP ile ilgili ürünler satan ufak bir dükkân açmaktı ki bunu da Beyoğlu Halep Pasajı'nda açtım. Ancak daha sonra gelen insanlar keşke Kadıköy'de güzel bir mekân açsınız diye mesajlar atmaya başladı. Bu sıralarda da Kaan Kural, LoL ile sunuculuk için görüşüyordu. Bir şekilde muhabbet açıldı ve beraber içerisinde FRP, Warhammer, Magic gibi masaüstü oyunlarının yanında, bilgisayar oyunlarının da oynanabileceği, isteyenlerin Twitch vb. gibi sitelerden canlı yayın yapabileceği bir yer açmaya karar verdik. Esas etken, çocukluğumuzun böyle yerlerde geçmesi (Sihir ve Saklı Kent gibi yerler.) ve o zamanlara duyduğumuz özlemimdi tabii.

E.S: O zaman daha genel bir soru sorayım; 1998 ile 2005 yılları arasında özellikle İstanbul'da bulunan FRP Cafe'ler sence neden yitip gitti? O

zamanla bu zaman arasındaki en büyük fark sence nedir?

O.S: Önceki sorunun üzerine iyi oldu bu. Dediğim gibi, küçüklüğümüz (Tıpkı senin de olduğu gibi.) o FRP Cafe'lerde geçti. Ancak yurt dışında bu tip mağazalar çoğalıp büyürken, bizde maalesef yok oldu. Bu da toplumun bu tip oyunlara ön yargılı bakış açısından kaynaklanıyor. O dönemlerde çıkan haberlere toplumun bilgisizliği de eklenince, aileler bu tip yerlerden soğudu. Bu sadece alt kültüre hitap eden mekânlar için değil, bazı müzik türleri için de geçerliydi. Bizim jenerasyon büyüdü, sonraki jenerasyon da bu şekilde yetişince, duraklama dönemine girdik. Bir yandan yeni jenerasyon oyunları daha çok bilgisayar odaklı düşünmeye başladı ve bir yere gidip, arkadaş edinip oyunları oynamak yerine, evinden online oyunları oynamayı tercih etti vs. Ancak günümüzde özellikle online oyunların inanılmaz şekilde büyümesi ve bu oyunların online da olsa interaktivite içermesi, artık insanları evlerinden oynamak yerine arkadaşlarıyla buluşup oynamaya itiyor. Dolayısıyla önümüzdeki dönemin parlak olduğunu düşünüyorum.

E.S: Goblin Oyun Kulübü tamamen alt kültüre hizmet eden bir dükkân, buna şüphe yok. Peki, genel olarak sıralamak gerekirse, dükkânı ziyaret eden insanlar ne gibi ürünlere ulaşabiliyorlar?

O.S: Goblin Oyun Kulübü'nde güncel olarak, Magic The Gathering, Yu-Gi-OH!, X-Wing, Armada, Warhammer 40K, Warhammer Fantasy ürünlerine ve ayrıca anahtarlık, T-Shirt hatta cüzdan gibi çeşitli oyun aparatlarına ulaşabilirler. Çok yakında sevilen oyunların lisans haklarını



NE İZLEDİM ✓

The Angry Video Game Nerd

Adından da anlayacağınız gibi fazlasıyla oyun oynayan bir Nerd'ün oyunlar hakkındaki düşüncelerini izlediğimiz bir seri bu. Yani direk bir dizi gibi düşünmeyin ama her bölüm birbirinden farklı oyunların ele alındığı, bir yandan incelemelerin yapıldığı ama daha ziyade eski ile yeniyi sürekli kıyaslanan bir şov düşünün... Tabii içerisinde bolca atarın da bulunduğunu unutmamak gerekiyor. Özellikle 80'lerin sonundan ve 90'ların başından beri oyunlarla haşır neşir olanlara tavsiye ederim.



NE DİNLEDİM ✓

Wardruna

13 Mayıs Çarşamba günü İstanbul KüçükÇiftlik Parkta harika bir müzik gösterisi düzenleyen grup, kelimenin tam anlamıyla Nordic Folk müzik yapıyor. Hani böğürtü ve yüksek metal müziğin olmadığı, tam bir Folk müzik var ya, hah işte bu insanlar onu icra ediyor. 2003 yılından bu yana birbirinden farklı parçalar ürete ekip, ancak 2009 yılına gelindiğinde ilk albümlerini piyasaya çıkardılar. Runaljod Gap Var Ginnunga ve Runaljod Yggdrasil albümlerini bir çırpıda dinleyeceğinize garanti verebilirim.



NE OKUDUM ✓

Designers & Dragons 70

Günümüzde çok fazla miktarda insanın ilgisini çeken Fantastik diyarlar ve bir o kadar da önemli olan FRP oyunlarının köküne inmek ister miydiniz? Eğer cevap "evet!" ise o zaman bu kitap tam da sizin için basılmış. Hatta kitap demek yanlış olacak, o aynı zamanda bir seri. 70'li yıllardan 2000'lere kadar FRP sektörünü bir bir ele alan dört kitaptan bahsediyorum. Dedim ya, "Bu iş nerede başladı? Nasıl bu hale geldi?" şeklindeki tüm sorularınızın cevabını, dört kitaplık seride gönül rahatlığı ile bulabilirsiniz.



arak üretimine de başlayacağız.

E.S: Peki, dükkânın sunduğu ürünler haricinde bu ürünlerle alakalı bir oyun alanı mevcut mu? Mevcutsa ne gibi oyunları Goblin Cafe'de oynamak mümkün?

O.S: Şöyle belirtelim. Dükkânın koltuk kapasitesi 60. Kart oyunu turnuvalarında (Magic, Yu-Gi-OH! gibi) bu kapasitenin tamamını kullanabiliyoruz. Bunun yanında, 10 masalı X-Wing turnuvası, üç masalı Warhammer turnuvası düzenlemek mümkün. Diğer masaüstü kutu oyunları için uygun olan yedi masamız mevcut. Bu kapasitenin yanında, 10 adet Asus G20 bulunan bir bilgisayar bölümümüz bulunuyor. Burada istenildiği kadar beşe beş, üçe üç ve bire bir turnuva yapılabilir. Masaüstü ve bilgisayar bölümü birbirinden tamamen ayrı; dolayısıyla aynı gün bir masaüstü ve bir bilgisayar oyunu turnuvası yapılabilir. Ayrıca isteyen yayıncılar Twitch odamızı kullanarak kendi yayınlarını da yapabilmekteler.

E.S: Twitch odasında ne planlıyorsunuz?

O.S: Twitch odası biraz daha oyunları sevdirmeye yönelik olacak. Elbette yapacağımız turnuvaların finallerini yayınlayacağız. Bunun yanında herkesin tanıdığı simalarla oyunlar hakkında sohbetler, canlı röportajlar, ürün tanıtımları da olacak. Çok eğlenceli bir kanal bizleri bekliyor ancak biraz daha zamanı var. (Bekliyoruz! - Ertuğrul!)

E.S: Dükkân içerisinde ne gibi etkinlikler mevcut? Oyun günleri, masa üstü oyun etkinlikleri, farklı turnuvalar gibi?

O.S: Aslında şu an için bu günleri oturtmaya çalışıyoruz. Kesin olanlar, Cuma günleri Friday Night Magic ve Perşembe günleri de Magic the Gathering draftları. Ancak çok yakında

düzenli X-Wing, Warhammer, Yu-Gi-OH!, Magic, Hearthstone, LoL, CS:GO, ve Fifa turnuvalarımızı duyuracağız. İsteyenler www.facebook.com/goblinkafe adresinden etkinliklerimizi takip edebilir.

E.S: Mekân dışında da büyük etkinlikleriniz olacak mı?

O.S: Aslında Goblin'in dışında bir de organizasyon firmamız mevcut, Freebird Agency. Geçen senelerde Rock Off, Opeth, Haggard, Anathema, Blind Guardian gibi birçok konser gerçekleştirdik. İlerleyen dönemde de oyun ve oyunculara yönelik büyük etkinlikler gerçekleştireceğiz. Bu konuda birçok marka ve isimle görüşüyoruz. Oyunlarla ilgili, amatör ruh ve profesyonel organizasyon bilgimizi birleştirip çok güzel etkinlikler yapacağız.

E.S: Cafeyi ne tarzda müşteriler ziyaret ediyor? Belirli bir zümreye mi hitap ediyor yoksa her

kesimden insan geliyor mu?

O.S: Her tarzda müşterimiz var. Bundan da çok mutluyuz, insanlara bu oyunları anlatmayı ve öğretmeyi seviyoruz, zaten iyi oyuncular da yeni başlayanlara yardımcı oluyor, bu da komünitenin gelişmesini sağlıyor. Kapımız herkese açık.

E.S: Mekânda yiyecek-içecek bulunuyor mu?

O.S: Evet, sınırlı da olsa içecek ve yiyecek servisimiz var.

E.S: Peki, Goblin Cafe Kadıköy'ün neresinde, hangi saat ve günler açık, gelmek isteyen veya sorusu olanların kullanabileceği bir telefon numarası var mı?

O.S: Tam adresi; Caferağa Mh. Miralay Nazım Sk. No:25/A. Rex Sineması'nın bir üst sokağında bulunuyor. Saat 11:30 - 23:00 arasında her gün açığız. İsteyenler 0532 061 08 33 no'lu telefon-dan bize ulaşabilirler.



PCNET'İN HAZİRAN SAYISI BAYİLERDE!

HoloLens

Microsoft, gerçek hayatla sanal dünyayı birleştiriyor



En iyi yazıcılar

Her amaca uygun, hemen satın alabileceğiniz yazıcıları seçtik

Süper tarayıcı

Her gün kullandığınız web tarayıcınızı daha da geliştirin

PCnet

Teknolojiyi seviyoruz Haziran 2015 Yıl 18 Sayı 213 Fiyat 7,90 TL

NASIL YAPILIR?

14 YENİ PROJE ADIM ADIM 34 SAYFA

- ✓ MP3'LERE ALBÜM KAPAĞI EKLEYİN
- ✓ DAHA İYİ SELFİE ÇEKİN
- ✓ DİSKİNİZİ DOLDURANLARI BULUN

TARAYICINIZI KURTARIN

Web tarayıcınızın giriş sayfası veya arama motoru mu değişti? Ele geçirilen tarayıcınızı kurtarabilirsiniz

KARANLIK WEB

İnternetin içinde gizli bir internet daha var. Görünmeyen, yasadışı olan her şey orada. Orası, daha iyi bir internetin de öncüsü olabilir.

FACEBOOK DOSYASI

İLGİLENMEDİĞİNİZ GÖNDERİLERİ GİZLEYİN, ANLAMSIZ DAVETLERDEN KURTULUN, HESABINIZIN ÇALINMASINI ÖNLEYİN



ANALİZ

Geleceğe Dönüş 2

2015'te geçen bilimkurgu klasiğindeki teknolojiler şimdi ne durumda?

Facebook'ta pazarlama

Firmanızı veya markanızı sosyal medyada en iyi şekilde temsil edin, daha büyük kitlelere ulaşın



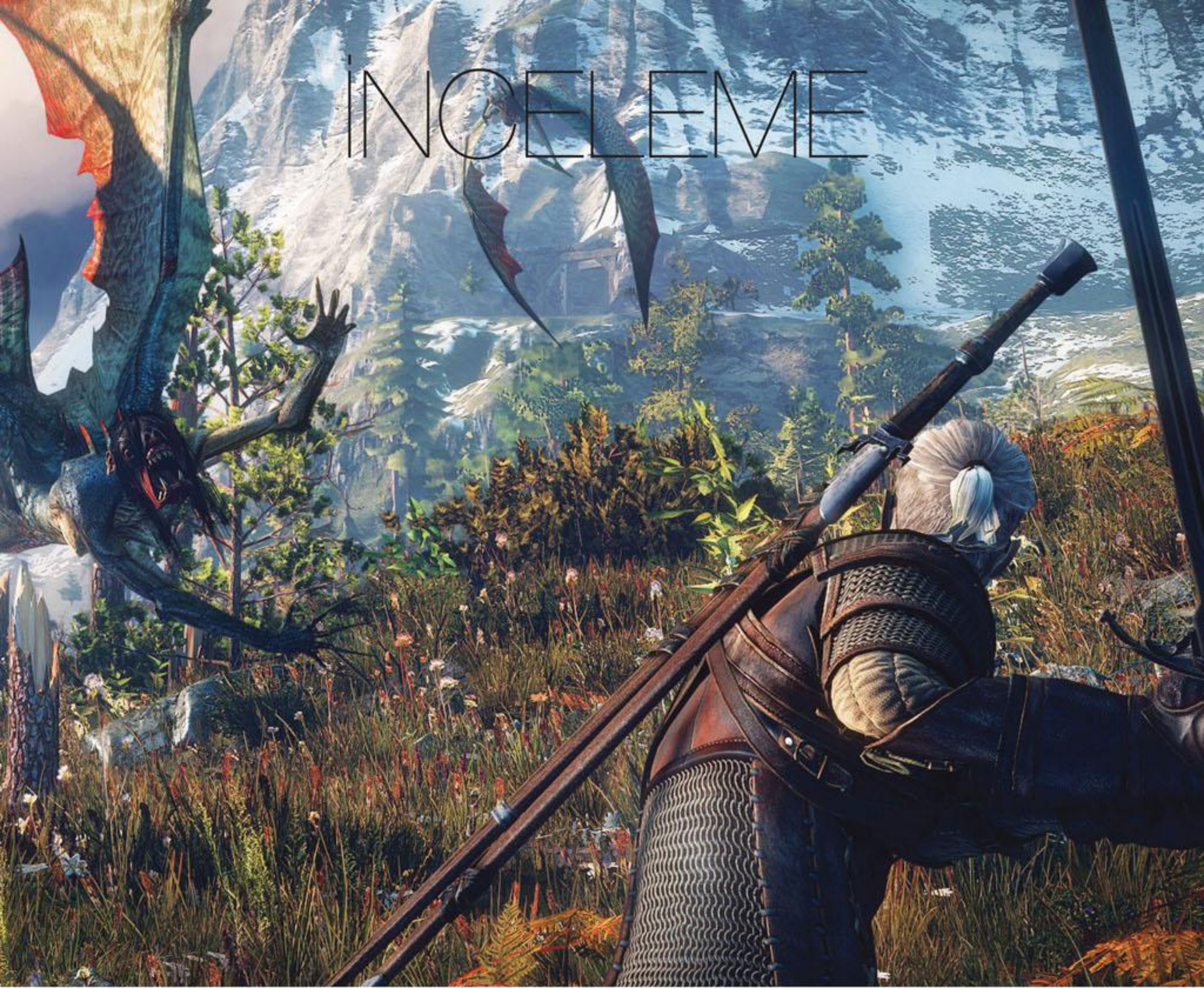
2015/6 / 112448

(KURU: 9,75 TL)



EN YENİ ÜRÜNLER, WEB SİTELERİ, YAZILIMLAR VE MOBİL UYGULAMALAR **HER AY PCNET'TE**

İNCELEME



The Witcher III - Wild Hunt

Serinin üçüncü macerası mükemmelliğin sınırlarını zorluyor

Sayfa 56



Project CARS

Şimdiye kadar gördüğümüz en yakışıklı simülasyon oyunu...

Sayfa 70



Wolfenstein: The Old Blood

Akıllarda kalan ilk bölümün mirasını ne kadar taşıyabilecek?

Sayfa 74



Block 'N' Load

Her oyun türünün en eğlenceli tarafları bir araya gelirse...

Sayfa 82



Yapım **CD Projekt Red**
Dağıtım **CD Projekt Red**
Tür **RPG**
Platform **PC, Xbox One, PS4**
Web thewitcher.com

“Yaşamı gezinen bir gölgeden ibaret zavallı bir komedyen, bağıra çağıra saatini doldurur sahnede ve bir daha duyulmaz olur sesi; bir ahmağın anlattığı masaldır bu, avazı çıktığında, hiddetli ve hiçbir anlamı olmayan.”

William Shakespeare



"Gördüklerinizin yalnızca yarısına inanın, duyduklarınızın hiçbirine."

- Edgar Allan Poe

[[Kaliteli oyun az bulunuyor" diye belki de en çok yakınılan dönemdeyiz. İşin garip kısmı, 2015 yılı dünyanın en önemli şahıslarını bir bir aramızdan alırken (-ki bence Maya kıyameti bu) oyun dünyasında birbiri ardına bomba patlatıyor. Çok uzun süredir oyun yılına bu

oyunu bulunuyor ama bu oyunlar geçmişleri, üretilen ilk oyundan geriye gitmiyor! Çok az oyunu, dijital ortamdan önce başka bir platformda var oldu. Fakat konu Witcher olduğu zaman akan sular duruyor! Zaten durmuyorsa o suya inanmayın, kiskanıyordur! Şimdi ilk satırdan oyunu övüyormuşum gibi görünebilir biliyorum ama bence 1993 ve 1995 yılları arasında çıkan kısa hikâye silsilesinin, zaman içerisinde kitaplara, oradan filme ve diziye,

Gördüklerinizin yalnızca yarısına inanın, duyduklarınızın hiçbirine. - Edgar Allan Poe

kadar iyi bir giriş yapmamıştık dersem, çok da abartmış olmam sanıyorum. Hele hele sektörün fazlasıyla yavaşladığı, hatta durma dönemine geldiği yaz aylarından hemen önce The Witcher 3: Wild Hunt gibi bir oyunla karşılaşmak gerçekten muazzam bir deneyim. Genelde geçmişten gelen oyun serileri revaçta ve bu ne yazık ki bir süre daha böyle gitmeye devam edeceğe benziyor. Sıfırdan üretilen ve yüksek notlar alan oyunları bulmak biraz zor; o yüzden Witcher'ı bu kategoride sorgulamanın pek bir manası olmadığını düşünüyorum. Tabii Pillars of Eternity gibi tamamen hayranlardan toplanan paralarla yapılmış ve şimdiden efsane olmayı başarmış isimlere diyecek bir şeyim yok; e artık birileri de yapsın değil mi sevgili okur? Tüm bunları neden mi anlatıyorum? Witcher'ın bir seri olduğunu unutmamak gerektiğini ve aynı zamanda çok ama çok köklü bir geçmişten geldiğini vurgulamaya çalışıyorum da ondan. Piyasada birçok devam

son olarak da oyuna dönüşmesi inanılmaz bir başarı hikâyesinden başka bir şey değildir. Anlayacağınız Witcher, bir RPG oyunu olarak günümüzdeki birçok RPG yapımından çok daha detaylı bir dünya ve hikâyeye sahip. Tamam, on yıllar içinde yazılan hikâyelerle günümüzdeki oyunun senaryosu kesişmiyor olabilir ama Geralt yine aynı Geralt ve oyunlarda gördüğümüz bazı karakterler, aslında çok uzun süredir hayattalar! Demem o ki Witcher 3 sadece dijital bir piksel yığınının çok ama çok daha fazlasına sahip. Şimdi gelin, hikâyenin tadını kaçırmadan sizlere onlarca saatimi verdiğim bu güzide oyunu incik mincik edip anlatayım!

Hafıza yine yok

Çok geç olmadan değinmekte fayda var: Daha önceki Witcher serilerini oynamadan üçüncü oyuna dokunmayın. Yani zaten kitaplara ulaşıp hikâyeleri okumak zor; bari





İlk iki oyunu oynayıp, neyin nesi olduğumuzu bir miktar anlamakta fayda var. Serinin ilk oyunu 2007 yılında aramıza katılmıştı. Geralt isimli karakteri kontrolümüze sunan oyun, BioWare'in Aurora Engine isimli grafik motorunu kullanıyordu. Dönemi için kaliteli grafikler sunan Witcher, Enhanced Edition'u çıkana kadar birçok sorun yaşadı. Hikâye içinde geçmişini hatırlamayan Geralt, biz ilerledikçe belirli verileri toparlamaya başladı. Witcher olduğunu öğrenen karakterimiz, artık eskisinden çok farklı bir karaktere dönüşmüştü. Oyunun geneline, manevi duygular hükmediyordu ve oyuncuyu da ahlaki açıdan zorlayıcı durumlara düşürerek, tüm oyunu değiştirecek bir cevap vermesini zorunlu kılıyordu. Kimileri için çok iyi, kimileri için "karmaşık" bir oyun oldu Witcher. Zaten ilk zaferi de bu noktada kazandı, zira oyunu kötüleyen insanlar, genelde nereden saldıracaklarını pek bilemiyorlardı. 2012 yılında piyasaya çıkan The Witcher 2: Assassins of Kings ise oyun mekaniklerini kökünden değiştirdi. Bu sefer hafızası yerinde olan Geralt'ı, oyunun henüz başında Temeria Kralına suikast düzenlemekle suçlanıp hapse yatar şekilde buluyorduk. Krala suikast fikri üzerinden harikalar yaratan yapımcı ekip, kısa sürede 1.7 milyon Witcher 2 satmayı başarmıştı. İkinci oyunun en büyük özelliği, karakterler geliştirme mekaniklerinin en üst düzeyde seyretnesiydi. Ayrıca ilk oyunda fazlasıyla eleştiri oklarının yöneltildiği savaş sistemi, ikinci oyun ile baştan aşağıya değişti. Havok motoru ile birlikte REDengine'i, PathEngine'i ve de SpeedTree gibi motorları kullanan oyun, dönemi için dudak uçuklatıcı kalitede grafikler ile çıkagelmişti. Nitekim sonunda The Witcher

3: Wild Hunt'ı görebildik! İkinci oyunun bitişini ve de Witcher dünyasının bitmek tükenmek bilmeyen savaşlarını takip eden üçüncü oyunda, pek tabii yine Geralt'ı kontrol ediyoruz. Kendisi bildiğimiz, sevdiğimiz Geralt yine, bitmek tükenmek bilmeyen Haluk Bilginer sesinden hiçbir şey kaybetmemiş. Adam karizmatik konuşmak için yaratılmış ya da konuştukça karizması artsın diye; artık emin olamıyorum! Tabii bu ses tonu bir yerden sonra baymıyor değil. Yani sanki bir adamı zorla gırtlaktan konuşturuyorlarmış gibi bir ses çıkıyor. Hani her an öksürüp boğazını temizleyecekmiş gibi duruyor. Kılık kıyafet de yine bildiğimiz sevdiğimiz Witcher Geralt konseptinde. Dünya olarak da olabildiğince Orta Çağ temasını kullanan Witcher, aynı sistemi Geralt üzerinde de fazlasıyla uygulamış. Senaryonun geneline baktığımızda, sürekli bir takip, sürekli bir koşuşturmaca görüyoruz. Öyle görünüyor ki Geralt'ın son hafıza kaybindan bu yana aşk hayatında büyük değişiklikler olmuş. Oyunun ilk kısımlarında uzunca bir süre Yennefer'in peşinden koşuyoruz. Sorunların ne derece büyük olduğunu, taa ki kendisine ulaşmaya kadar anlayamayacağız. Öyle görünüyor ki bir süre onu arayacağız... Tabii hikâyeyi ser verip sır vermeden anlattım ve daha da fazla detaya girip tüm keyfi kaçırmayı hiç mi hiç istemiyorum. Tek söyleyebileceğim, tüm karakterlerin hikâye akışına büyük etki etmesi. Oyunun başında yanımızda olan Vesemir ile de bir süre sonra yollarımız ayrılıyor. Uzun süredir videosu ve görselleri gezinen efsane Griffon savaşını yaptıktan kısa süre sonra Vesemir "Ben kaçtım panpa" diyor. Yine de oyunda pek yalnız takıldığımız söylenemez. >

Witcher Sense

Yazımda da bahsettiğim üzere, oyunda üç farklı stil sayesinde farklı miktarlarda para kazanabiliyoruz. Fakat gelirimizi biraz daha arttırmak için Mark sistemi ve Execute ile düşman öldürmemiz gerekiyor. Bu şekilde ortadan kaldırdığımız her birim için fazladan Efficiency puanı alıyoruz.







Northern Realms Diyarları

Novigrad

Redania'nın krallığın kurallarına tabi olmayan özgür şehri Novigrad, The Witcher III'de başrolü kapmış gibi gözüküyor. Ortaçağ Amsterdam'ına yakın bir mimari, oyundaki en önemli limanlardan biri, bolca zenginlik, bolca yolsuzluk, dünyada savaş sürerken yolunu bulup bundan nemalanan, keyfini sürenler, hepsi bu güzel şehirde.

Oxenfurt

Kuzey Krallıklarının kıyıya konumlu, güzel şehri, sanatçıların, şairlerin, ressamların, doktorların, sanat evlerinin mekanı mekanı konumunda, adeta bir Cihangir! Krallığın en büyük üniversitesi olan ve Shani ile Dandelion'u da ağırlamış Oxenfurt Akademisi ve köprülerin birbirine bağladığı adacıklarla Oxenfurt'ta bazı kritik quest'ler için bolca zaman geçireceksiniz.

Crow's Perch

No Man's Land'in izole, duvarlarla çevrili köyü Crow's Perch (ya da Kanlı Baron'un ini)'in daha önceki sahibi Vserad, orduların yaklaştığını öğrenince avaneleri ile beraber Fyke adası'na kaçmış ve köy bugünkü sahibi olan Philipp Strenger, yani Kanlı Baron'a geçmiş. Bu çorak köyde 2 kontrat ve 8 yan görev bizleri bekliyor.



The Mire

Diğer adıyla "korkunç Mire", Northern Realms diyarının en güneyinde yer almakta ve coğrafyanın en tehlikeli yaratıklarından bazılarının ev sahipliği yapıyor ki bunların arasında böcek görünümlü çeşit çeşit Endriega'lar ve heybetli Liscionos'lar da var. Bu yüzden yeterince güçlenmeden buraya uğramayı aklınızdan bile geçirmeyin.



White Orchard

Hikaye tam da burada başlıyor, genel anlamda hem bizi ısındıran, hem de Witcher 3'ün grafik motorunun kapasitesini gösteren manzalar sunan, tam bir dönem diyarı White Orchard. İlk köyümüzü burada ziyaret edecek, ilk Gwent oyunumuzu burada oynayacağız. Adını diyarda bolca bulunan çeşit çeşit orkide'lerden aldığını söylemeye gerek yok aslında.



Skellige Isles

Karaya vurmuş gemi enkazları, sahile yayılmış iskelet parçaları, her yana yayılmış yaratık yuvaları, rüzgar ve buzun hüküm sürdüğü tepeler. 6 kara parçasından oluşan ve yaşayanların Viking / İskoç özellikleri gösterdiği bir takımada. Merkezinde yer alan Ard Skellig bunların içinde en büyüğü ve hikayenin sonlarında buraya yolumuz düşecek.



20 Adet
THE WITCHER 3
(Xbox One)
Kazanma Şansı

20 adet The Witcher 3 (Xbox One) oyunundan birini kazanmak için;
Aşağıdaki sorunun cevabını level@level.com.tr adresine gönderen okuyucularımızdan doğru yanıt veren ilk 20 kişi The Witcher III'ün Xbox One indirme kodunun sahibi olacak:
"Oyunun ilk birkaç saatini peşinde pervane olarak geçirdiğimiz Vengerberg'li güzelin adı nedir?"

Katılım Koşulları;
-3 Haziran'dan itibaren "The Witcher 3 yarışması" konusu ile gelecek yanıtlar değerlendirmeye alacaktır.
-Son katılım tarihi 15 Haziran'dır.
-The Witcher III'ün Xbox One indirme kodunu kazanan 20 okuyucumuza kodları, 15 Haziran'dan itibaren mail yolu ile dağıtılacaktır, mailinizi boş bırakmayın. :)



HORSES - MOUNTING

Walk up to your horse and press [E] to mount it.

Gemi

Kimileri için ilginç olabilir ama Witcher 3'de ufak kayıklar ile bölgeden bölgeye seyahat edebiliyoruz. Bunun en büyük avantajı, at ile uzun sürecek yolculukları, kayak vasıtası ile bir iki dakikada tamamlayabiliyor olmak. Üzerinde kayak işareti olan noktalardan, denize açılmamız mümkün. Kontrol tamamen bizde olduğu için, görev haricinde de yolumuzu kısaltmak için kayığa atlayıp gitmek çok iyi bir fikir.

- Yan görevler haricinde genelde hep farklı bir karakter ile yol alıyoruz. Yan görev demişken konuyu biraz açmakta fayda görüyorum. Tıpkı birçok RPG oyununda olduğu gibi Witcher 3'de de yan görevler büyük önem arz ediyor. Ana görev haricinde, ikincil görev, Witcher Contracts ve de Treasure Hunts olarak sıralanan dört farklı görev kısmı bulunuyor. Tüm bu başlıkların altında birbirinden farklı görevler sıralanıyor. Kimi görevleri aldığımızda seviyemiz onlara yetmiyor ama birçok görev alındıkları anda tamamlanabiliyor. Yeterli seviyede eşyaya sahip olduğumuz sürece iki üç seviye yukardan görev yapmak mümkün. Önemli olan görevler arasında kaybolmamak. Size tavsiyem, haritadan haritaya atlamadan önce elde avuçta ne varsa bitirmeniz yönünde olacak. Haritalar devasa olduğu için bir defa kaçırdığınız göreve geri dönmek kimi zaman ıstırap olabiliyor. Aslında harita üzerinde bulunan yer yön tabelaları sayesinde istenilen noktaya "ışınlanmak" mümkün. Tabii bu hareket bile o bölgenin alakasız bir noktasında



unutulmuş görev için dakikalarca at sırtında koşmamızı engelleyemiyor.

Savaşmadan nasıl sevişeceğiz?

Geralt'ın önceki oyunlardan bildiğimiz iki farklı kılıcı da sırtında yerini almış bulunuyor. Kılıçların farkını bilmeyenler için hemen açıklayayım. Birisi çelik kılıç ve insanlara karşı bir hayli etkili... İkinci kılıcımızsa gümüş ve yaratıklara ölümcül darbeler vermemize imkân sunuyor. Bu noktada değinmem gereken bir şey var. Şimdi o savaş karambolünde hangi yaratığa karşı, hangi silahı çıkaracağım diye düşünenler vardır ki bu doğru bir düşünce. Fakat yapımcı ekip bu duruma kesin bir çare olarak Geralt'ın savaşa girerken otomatik olarak

^ Ayaklarımı yediler? Benim ayaklarımı yediler!

"doğru" kılıcı çekmesini sağlamışlar. Genelde tek bir türde düşman birimi ile muhatap olduğumuz için yanlış kılıca denk gelmek gibi bir şey olmuyor. Ha eğer siz yanlışlıkla diğer kılıcı kuşandıysanız, düşmana yapacağınız ilk saldırıdan sonra Geralt otomatik olarak doğru kılıca geçiş yapıyor. Ufak gibi gözükse, çok önemli bir detayı göz ardı etmeyen CDProjekt RED ekibine kucak dolusu sevgiler yolluyorum! Kılıçlardan bu kadar bahsetmişken, savaş mekaniklerine değinmeden geçmeyelim en sevdiğim okur. İlk Witcher'ı ve de Witcher 2'yi beğenip, beğenmeyen oyuncuların büyük bir kısmı, bu oyunlardaki savaş sistemlerini baz alarak eleştiride bulunuyorlardı. Aldığımız büyük darbelerde Geralt bir iki saniye



Witcher dünyasına hükmeden karakterler

Geralt

Rivia'lı Geralt olarak bilinen karakter hem bir Witcher, hem de hikâyenin ana karakteri olma özelliğine sahip. Andrzej Sapkowski ve oyunlarda da net bir şekilde resmedildiği üzere, Witcher'lar yaratık avcısı olarak karşımıza çıkıyor. Hemen hepsi insanüstü güçlere ve saçma seviyede kılıç kullanma tekniğine sahip.

Triss

Maribor'lu Triss Merigold. Taniyanların çok iyi bileceği üzere kendisi bir büyücü... "Tepedeki 14." olarak da bilinen Triss, esasen Battle of Sodden Hill esnasında öldürülmüş olduğu düşünüyor. (Burası gerçekten karışık) Yenifer ve Geralt'ın hep yanında ve Geralt'a biraz âşık.

Yenifer

Vengerberg'li Yenifer. Aedirn'in başkenti Vengerberg'de yaşayan bir büyücü. Büyücü konseyinin en küçüğü olma özelliğine sahip olan bu güzel kızımız, ilerleyen zaman içinde Lodge of Sorceresses tarafından da istenecek. Ciri için tam bir anne gibi olan Yenifer, tabii ki Geralt'a âşık!





Efsun

Kimileri için ilginç olabilir ama Witcher 3'de Witcher 3'de craft, yani zırh ve silah üretimi büyük önem arz ediyor. Evet, özel silah ve zırhlara kavuşmak gerçekten önemli ama onları daha da özel hale getirmek esas farkı yaratıyor. Bunun için oyunla bulunan Runestone ve de Glyph'leri kullanıyoruz. Eğer ilgili eşyada bu taşlar için bir slot bulunuyorsa, herhangi bir yerde taşı eşyaya işleyebiliyoruz. Başlangıçta pek tabii ufak bonuslar veriyorlar ama oyun ilerledikçe yarattıkları fark da büyüyor. Görevlere ulaşmak içinse etrafınızda sizinle konuşmak isteyen herkese cevap vermeniz şart; ummadık yerden görev çıkabiliyor. Bir de üzerinde ünlem olan ve "Görev var, GÖREV!" şeklinde bağırان NPC'ler var ki o kısmı zaten kolay.

İlk Witcher'ı ve de Witcher 2'yi beğenip, beğenmeyen oyuncuların büyük bir kısmı, bu oyunlardaki savaş sistemlerini baz alarak eleştiride bulunuyorlardı. Kimisi ilk oyundaki mekaniklere hastaydı, kimisi de ikinci oyundakine... Nitekim bu sorunun köklü bir değişiklikle çözüldüğünü görüyorum.

REDengine 3 ile hazırlanan Witcher 3, resmen National Geographic fotoğrafçısı olmamı sağladı. Gün ışının doğuşu, yer-küreye vuruşu, ışığın yansıması, su grafikleri, ağaçların detayları, her bir noktanın ince ince işlenmesi beni benden aldı!

> kıvranabiliyor ki akıllı bir düşman o dakika işimizi bitiriyor. Yavaş ve hızlı saldırılarımız arasındaki fark gerçekten muazzam. Kullanım alanları, düşman üzerinde yarattıkları etki ve kontrollere yaptıkları genel etki ile iyice kavranmaları gerekiyor. Saldırı kombolarımızın hangi aşamasında komboyu bırakıp kenara zıplayabileceğimizi çözmek, savaşın en önemli parçası. Önceki oyunlardan beri hayatımızda olan Sign büyülerimiz, özellikle savaşlar esnasında fazlasıyla hayatımızı kurtarıyor. Ayrıca konuşmalarda düşmana "Mind Trick" atan sign sayesinde oyunun gidişatı bir anda değişebiliyor. Aard, Igri, Yrden, Quen ve Axii olarak sıralanan sign büyülerimiz, kendi içlerinde geliştirebiliyorlar. Aslında Witcher

3'te daha önceki oyunlara göre çok daha detaylı bir karakter geliştirme menüsü bulunuyor. Her seviye bir adet özellik puanı anlamına geliyor. (Etrafta bulacağımız taşlardan da özellik puanı kazandığımızı unutmayın.) Bu puanlarla Combat, Sign, Alchemy, General ve de Mutagens kısımlarından farklı özelliklerimizi geliştirebiliyoruz. Mutagen ve General kısmı hariç, her sırasında beş adet özellik bulunan toplamda beş sıra yetenek mevcut. Hepsisi de kendi içerlerinde geliştirilebiliyorlar. İşte sevgili okur, burada ne tarzda bir Geralt yöneteceğimiz ortaya çıkıyor. Ayrıca tüm yetenekleri aktif hale getirmek de ne yazık ki imkânsız. Şöyle düşünün, dokuzuncu seviyeye kadar bir adet Mutagen ve en fazla üç farklı yeteneğimizi



> İşte yapılmayı bekleyen pano görevlerinden bir kare.



Witcher dünyasına hükmeden karakterler

Vesemir

Hah, işte adamım! Kendisi Kaer Morhen'deki en eski ve en deneyimli Witcher. Geralt'ın baba gibi gördüğü Vesemir, tüm Witcher'lar tarafından da önemsenen bir karakter. Yaratıklar hakkında fazlasıyla etkileyici bir bilgiye sahip olan Vesemir, aynı zamanda kılıç konusunda da tam bir usta.

Ciri

Cirilla Fiona Elen Riannon... Bilindiği kadar ile Belleteyn bayramında dünyaya gelmiş. Cintra prensesi. Pavetta ve Duny'nin pek sevdiği bir tanecik kızı. Onu ana senaryoda esas önemli kılan özelliklerinden birisi de Calanthe Kraliçesinin torunu olması. Anlayacağınız o sadece ufak bir kız değil.

Emhyr

Bu da bir diğer önemli abimiz. Kendisine iyi bakın çünkü hemen her yerde karışımıza çıkacak! Emhyr var Emreis olarak tanınan şahıs, hem romanlarda, hem dizide, hem filmde hem de oyunlarda Nilfgaard'ın İmparatoru olarak resmediliyor. Yani bu adam bir acayip!



THE LAST WISH



INTRODUCING
THE WITCHER

Kitaplar

Kimileri bu ismi çok iyi tanıyor, kimileri de işte bu satırları okurken tanıma fırsatı buluyor. Witcher esasen Andrzej Sapkowski isimli bir abimizin yazdığı kısa hikâyelerde ortaya çıkan, farklı bir fikir. Hayranları tarafından kısa sürede The Witcher olarak anılmaya başlanan seri, bir dizi kısa hikâyenin bir araya gelmesi ile meydana gelmiş iki kitaptan oluşuyor. İşin garip kısmı, hikâyelerden iki tanesi yayınlanan üç kitaplık seride mevcut değil. The Last Wish, The Sword of Destiny ve Something Ends, Somethings Begins olarak sıralanan toplama kısa hikâye kitapları ile 1993 ve 2000 yılları arasında kendisini gösteren Witcher, ne yazık ki çok ileri tarihlerde İngilizce çevirilerine kavuştu. Aynı dönem içerisinde Blood of Elves, Times of Contempt, Baptism of Fire, The Tower of the Swallow, The Lady of the Lake ve Storm şeklinde sıralanan romanları da gözler önüne serdi. Tüm bu eserler meydana gelmeden önce The Witcher, Plonyadaki "Fantaskyka" isimli bir dergide yayınlanan kısa öykü serisinden başka bir şey değildi. Fakat ondaki potansiyel 1986 yılında yayınlanan ve The Witcher olarak adlandırılan ilk hikâyenin dergi içerisinde yapılan yarışmada üçüncülük ödülünü almasından belliydi. Yayınlanan ilk hikâyelerin en büyük farkı, aynı Witcher dünyasında geçmesine rağmen, çok uzun yıllar öncesini baz almasıydı. 15 kısa hikâyede yayınlanan bu seri, daha sonra bir cilt olarak satışa sunuldu. Toplamda 14 farklı dile çevrilen The Witcher, ilginç bir şekilde İngilizce çevirilerine çok geç kavuştu.



➤ kullanabiliyoruz. İsterseniz bu seviyeye kadar dokuz farklı yetenek açmış olun, hiçbir önemi yok. Sırası ile dokuz, 16 ve 28. seviyelerde, ne gibi bir yetenek grubunu kullanacağımızı önceden planlamak hayat kurtarıyor. Bu arada Mutagen kısmı kendi başına bir başlık. Her sekmenin bir rengi var ve farklı renklerde özellikler sunan Mutagen'ler bulunuyor. Her dokuz seviyede bir Mutagen ve üç yetenek slotu mevcut ve Mutagen'le alakalı koyduğumuz her bir yetenek için, Mutagen daha da güçlü hale geliyor. Misal, oyunu başında kullandığımız 50 Vitality veren Mutagen, alakalı her yetenek ile 50 daha fazla Vitality veriyor.

Oyun içinde oyun arayanlara!

Gelelim bence oyunun en eğlenceli yapıtaşlarından birisi olan Gwant isimli oyuna. Günümüz RPG'leri başta olmak üzere, birçok büyük yapımda, oyun içi oyun yapısı ile karşılaşırız. Bu duruma verilebilecek sanıyorum en kuvvetli örnek GTA V olacaktır. Bildiğiniz üzere oyunun ana bir senaryosu var ama aynı zamanda canı sıkılanların Tenis ve Golf gibi oyun içi oyunları deneyim etmesi mümkün. Bu hem oyun içi zenginliği artırıyor, hem yapımcıya büyük bir prestij sağlıyor, hem de oyunun oynanabilirliğini uzatıyor. Tamam, GTA V'de bulunan yan eğlenceler çok iyiydi ama sonuçta sıfırdan yapılmış bir oyun düzlemi sunmuyordu. İşte Witcher 3 ile birlikte beğenimize sunulan Gwant isimli oyun tam anlamıyla baştan aşağıya inşa edilmiş, özel bir yapım. Anlatılana göre eski bir Dwarf oyunu olan Gwant tamamen kartlarla, bire bir mücadele şeklinde deneyim ediliyor. Onu özel yapansa çok ama çok detaylı bir yapım olması! Oyun için yan bir oyun ne kadar detaylı olabilir diye soruyorsanız, şimdi sıkı durun; dev gibi bir cevap geliyor!

Dediğim gibi Gwant'ı birebir şekilde deneyim ediyoruz. Oyunda toplamda dört farklı deste bulunuyor. Bu dört deste, aynı zamanda Witcher dünyasında bulunan dört farklı fraksiyonu simgeliyor. Her fraksiyonun oyuna derinden etki eden bir özelliği bulunmakta. Nilfgaar, berabere olan durumlarda kazanmış sayılıyor; Northern Realms, galip bitirdiği turların ardından fazladan bir kart çekerek yeni tura başlıyor; Monsters; her tur sonunda rastgele bir birim kartını masada tutuyor; Scoia'tael, kimin ilk başlayacağını seçiyor. Diğer kart grubuna kabaca ordu kartları diyebiliriz. Bu kartlar kendi arasında üç farklı cins ayrılıyor. Yakın dövüş, menzil ve mancınık olarak sıralanan ordu kartlarımızı, oyun tahtası üzerinde aynı şekilde sıralanmış noktalara inerek kullanıyoruz. Her ordu kartının saldırı gücü bulunuyor. Amaç, tur sonunda en yüksek

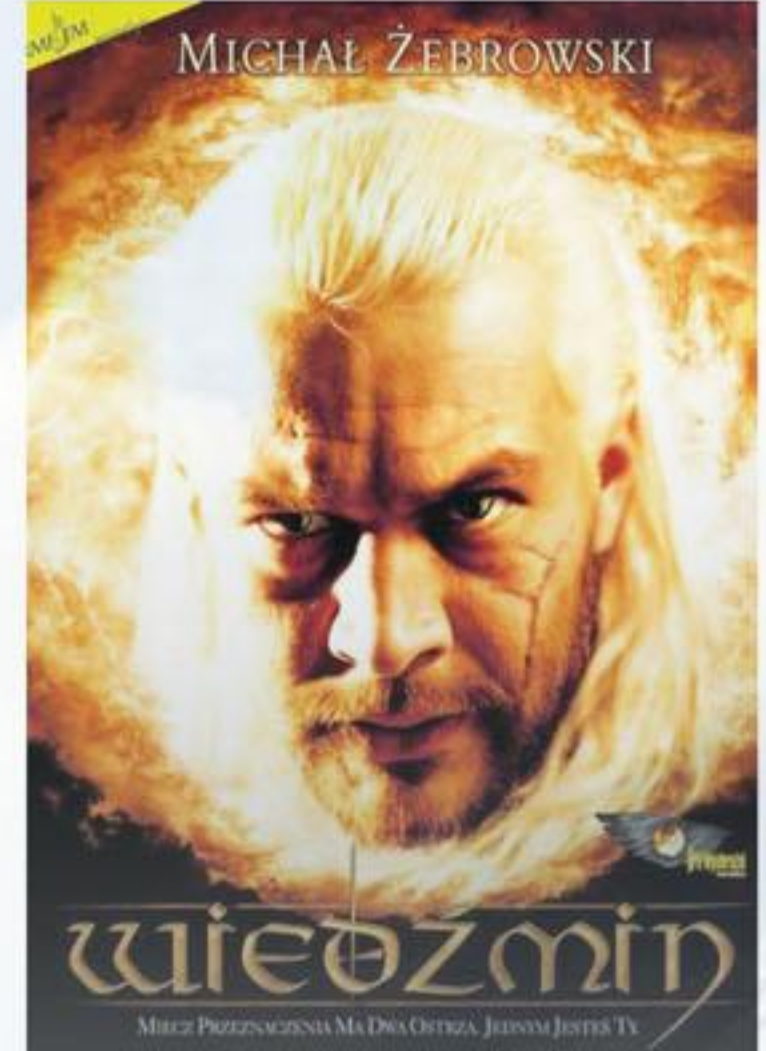




^ Kötü espiye maruz kaldıktan sonra biz.

saldırı gücüne sahip olan taraf olmak! Bugüne kadar deneyim ettiğim kart oyunlarının aksine, Gwant'da kart çekme mekaniği bulunmuyor. Benim için alışılması gerçekten zor bir dinamik ama oyunun sunduğu ipuçları sayesinde çok da zorlanmadığımı belirtmek isterim. Oyuna başlarken toplamda 10 adet kart çekiyoruz. Bu kartlardan iki tanesini desteye atıp yerine iki yeni kart çekebiliyoruz. Haricinde her yeni tur başladığında fazladan bir kart çekme ihtimalimiz bulunuyor. İki sıfır, iki bir gibi sonuçlarla biten maçlarda, eldeki kartları çok düzenli harcamak ana hedef. Yani sıfır ilk turu kazanacağım diye eldeki tüm kartları harcarsak, ikinci ve üçüncü turda rakibe boş boş bakıyoruz zira rakibin saldırı gücü bir bile olsa, bizi yenmiş sayılıyor. Turun sonlanması için, her iki tarafın da "pass" demesi gerekiyor ve ancak bu noktadan sonra toplam saldırı gücü hesaplanıp kimin galip olduğu ortaya çıkıyor. Buraya kadar sıkılmadan geldiyseniz ne mutlu bana ama ne yazık ki daha bitmedi! Gwant'ın temellerini anladıktan sonra sırada "special" kartların kullanılması devreye giriyor. Özel kartlar tıpkı ordu birimleri gibi üç farklı başlığa ayrılıyor. Kart, yakın dövüş sekmesin-

de, rüzgâr menzilli silah sekmesinde ve de yağmur mancınık sekmesinde bulunan tüm birimlerin saldırısını bire düşürüyor. İlk etapta tek seferlik kullanımı varmış gibi düşündüğüm bu kartlar, meğer bir defa kullanıldıklarında oyunun sonuna kadar etkilerini sürdürüyorlar-mış. Ayrıca birimlerin saldırıları sıfır yerine bire düşürüyor olması da stratejik olarak büyük önem arz ediyor çünkü bu kartlar her iki tarafa da etki ediyor. Ordu kartlarımızın bazıları da kendi "special" özelliklerine sahipler. Misal, benim gördüğüm en kuvvetli özellik, aynı karttan iki tane olduğu zaman saldırılarını iki katına çıkaran abiler. Bir saldırılı olan iki oluyor ama dört saldırılı ve bu özelliğe sahip olan abiler gerçekten büyük fark yaratıyorlar. Rakip special kart kullandığı zaman biraz üzülüyoruz ama hala her kartın iki saldırıda kalıyor olması, debuff halindeyken bile büyük bir avantaj sağlıyor. Orduların bu iki tip karttan hariç bir de Liderleri bulunuyor. "X" tuşu ile özelliklerini kullanabildiğimiz lider kartları, genelde denge bozuyor. Açıkçası Gwart, kart çekmeden deneyim edilen bir oyun için hiç de fena olmamış. Farklı bir fikir, ilginç dinamikler. Eğer girdiğiniz her bölgedeki Gwart oyuncusunu



Film ve Dizi

Şimdi geldik işin iyice ilginçleştiği noktaya. The Hexer olarak adlandırılan ve belki de vakti zamanında Witcher nedir bilmeden izlemiş olabileceğiniz bu film ve yetmezmiş gibi televizyon dizisi gerçekten de bizim bildiğimiz Witcher karakterinden başkası değil! Yani bazen şaka gibi geliyor olabilir ama doğruya doğru... Malum, oyunlarla aynı isimde film ve diziler çekilmesine alıştık. Böyle bir anda adı farklı, yayını farklı işler görünce şaşırmadan edemiyor insan. Öncelikle filminden başlayalım. 2001 yılında vizyona giren film, direkt olarak Andrzej Sapkowski'nin ürettiği Witcher kısa hikayelerinden baz alınarak beyaz perdeye aktarılmış. Yönetmenliği Marek Brodzki'nin üstlendiği filmin senaryosunu Michal Szczerbic üstlenmiş ve yapımcılık tarafında da Lew Rywin bulunmuş. Michal Zebrowski tarafından oynan Geralt rolü, bence tartışmaya açık bir kalitede. Filmi izlerken kimi zaman "Tam da Geralt" dedim, kimi zaman da "Bu ne biçim?" diye sorguladım. Fakat görünüşün hiç de fena olmadığına değinmekte fayda var. Yine de benim düşüncelerimden daha ziyade filmin hayranlar tarafından deliler gibi eleştirildiğini gözden kaçırmamak gerekiyor. Dizi kısmına baktığımızdaysa işlerin biraz daha iyiye gittiğini görüyoruz. Filminden bir yıl sonra, yani 2002'de vizyona giren seri, 13 bölümden oluşuyor. Her ne kadar filminden çok daha kaliteli bir yapıya sahip olsa da ne yazık ki dizinin de çok iddialı bir yapım olduğunu söylemek ne yazık ki imkânsız olur. Tabii her uyarlamada olduğu gibi The Hexer'da da basılı yayından çok daha farklı bir senaryo akışı bulunuyor.



Witcher çizgi romanları

Yani bazıları yazılanları okudukça şaşıryordur eminim ama Witcher dünyası gerçekten ama gerçekten bizim oyunlarla olan bilgimizden çok daha büyük. Hatta o kadar büyük ki dizi, film, roman derken bir de çizgi roman kısmı bulunuyor. Şaka gibi gelebilir, trollüyor gibi de gözükebilirim ama tüm bunlar gerçek azizim! Andrzej Sapkowski tarafından kaleme alınan The Witcher serisinin, ilk olarak 1993 ve 1995 yıllarında ve akabinde 2011 yılı ile yayınlanmaya başlamış çizgi romanları söz konusu. Bu yıllar arasında sadece Polonya'da yayınlanan çizgi roman serisi, toplamda altı sayıdan oluşuyor. Daha sonraları bu çizgi romanlar iki serilik bir versiyonda satışa sunuldu. Açıkçası ben de o döneme denk gelemedim zaten gelsem de Lehçe bilmediğimden ötürü çok ileri gidemedim diye düşünüyorum. Ayrıca kitaplar bir miktar tünemiş durumda ama iyi bir internet araştırması sonucu bulabileceğinize eminim. Tabii hem Lehçe, hem de bulma sorunu çekiyorsanız o zaman sizi daha modern çizgi roman serilerine alalım. Ha unutmadan, 2011 yılında iki sayılık bir seri daha yayınlandı. Ona ulaşmak kolay ama "LEHÇE!" Sız anladınız... Neyse sonunda bu dram 2014 yılında son erdi. Özellikle The Witcher 2: Assassins of Kings dönemini baz alan 2011 serisinin ardından, bu sefer çok daha oyun odaklı bir çizgi roman ile karşılaştık. 1993 ve 1995 arasında üretilen seriler ne kadar kitaplara bağlıysa, The Witcher 2014 çizgi roman serisi de bir o kadar oyunlara bağlı.

> yenip kart edinmezseniz, kısa sürede çok güçlü kartlara sahip oyunculara denk gelip, hiçbir şekilde rakibinizi alt edemeyeceğinizi de buraya not düşeyim. İlk turu kazanmaya çalışmak yerine, sonraki iki tura odaklanmak çok daha doğru bir hareket. Şimdi diyeceksin ki ne kart oyunuymuş arkadaş, neden bu kadar detaylı anlattın. Aslında iki sebebi var; birincisi oyun gerçekten eğlenceli. İkincisi bu oyundan deli gibi para kazanabiliyoruz! Hatta bence Gwant, oyunun resmen bug'u. Eğer oynamayı bir defa öğrenirseniz, ortaya deli gibi para koyup, iki katını alabilirsiniz. Açıkçası bu oyundan kazandığım paralar ile Witcher 3'ü hiç zorlanmadan deneyim ettim. İşte bu yüzden Gwant'ı bu kadar detaylı anlatım.

Witcher 3 dünyasında hayatta kalmak

Oyunun da sürekli yaptığı bir uyarı var; "Bolca save edin!" adamlar haklı. Witcher 3 dünyası devasa ve içerisinde envai çeşit düşman birimi barındırıyor. Anlayacağınız kimin, nereden çıkacağını hesaplamaya imkân yok. Bir bakmışsınız oracıkta yemişler sizi... Peki, bu durum için ne yapmak lazım? Aslında cevap basit: Savaşa her zaman hazır olmak! Tıpkı eski oyunlarda da olduğu gibi zırh ve silah yapan zanaatkârlar bize bu konuda büyük oranda yardımcı oluyor. İlgili eşyayı üretecek zanaatkârın yeterli yeteneğe sahip olması şart. Yani 10. seviye bir eşyayı, gidip yedinci seviye bölgedeki bir şahsa yaptırıyoruz. Harita üzerinde bulunan "Soru işaretli" noktalarındaki gizli noktalara ulaşabilirsiniz, büyük ihtimalle seviyeniz için en iyi silah ve zırhlara kavuşacaksınız demektir. Hammaddeye ulaşmak da ne yazık ki benzeri bir yoldan geçiyor.

QUICK ACCESS MENU

Press [Tab] to open the Quick Access Menu.



Evet, bazı eşyaları yok edip, kaynaklarını alabiliyoruz ama bir görev esnasında genelde çok daha fazlasına ulaşmamız işten bile değil. Önemli olan Witcher Sense özelliğimizi sürekli açık tutarak, etrafta bulunan farklı noktaları takip etmek. Bir diğer kritik özellik de Alchemy. İlk Witcher'daki kadar olmasa da bu yetenek dalı yine büyük yer kaplıyor. Witcher haritasının hemen her noktasında toplanacak bir şeyler bulmak mümkün. Bu bir noktadan sonra can sıkıcı hale geliyor olsa da olabildiğince hammadde toplamakta fayda var. Alchemy yeteneğini geliştirerek tüketilen iksirler büyük fark yaratıyor. Ayrıca ürettiğimiz bombalar ile savaşın gidişatını kökünden değiştirebiliyoruz. Alchemy'nin ne kadar önemli olduğunu anlamak için, Bestiary kısmına göz atmanız yetecektir. Yaratıkların genel geçer doğalarını anlatan Bestiary, aynı zamanda hangi yaratığın, hangi yağ, bomba ya da elemente karşı zayıflığı olduğu da net bir şekilde resmediyor. Oyunun bugüne kadar yayınlanan tüm videolarında dudaklarımızı uçuklatmayı başaran o efsane grafiklerin "doğru" olduğunu görmek, benim için apayrı bir mutluluk. REDengine 3 ile hazırlanan Witcher 3, resmen National Geographic fotoğrafçısı olmamı sağladı. Gün ışının doğuşu, yerküreye vuruşu, ışığın yansıması, su grafikleri, ağaçların detayları, her bir noktanın ince ince işlenmesi beni benden aldı! Hava olaylarıysa cabası! Bir anda yağmur bastırması ama bu sırada bulutların nasıl toplandığını görebilmek, akabinde yağmurun "çat" diye kesilmek yerine, yavaşlayarak azalması ve akabinde koştığımız yöne doğru güneşin açması, gerçekten muazzam! Yine de Witcher 3'ü "En süper bu abi" deyip bir



THE BEAST OF WHITE ORCHARD

Kill the griffin.



kenara alacağımız yok. Aksine, tüm bu güzel-liklerine gölge düşürebilecek seviyede sorun-ları da mevcut. Öncelikle savaş sisteminden başlayayım. Yazımda da bahsettiğim üzere, eğer dev bir düşmanla savaşıyorsak, oyun tamamen Dark Souls 2'ye dönüşüyor. Vur, vur, kaç, kaç. Fakat düşmanlar ufaksa ve za-manlamayı doğru ayarlayabiliyorsanız, sürekli saldırı tuşuna basarak hiçbir savaştan yara bile almadan çıkabilirsiniz. Çünkü bir düşman öldüğü zaman karakterimiz anında en yakın ikinci düşmana odaklanıyor ve sürekli saldırı gerçekleştirebiliyor. İşin kötü yanı, hem büyük, hem de küçük düşmanlar varken meydana geliyor. Tam küçükleri ortadan kaldıracam, hooop Geralt otomatik olarak dev düşmanı seçiyor ve her şey bitiyor. Bir noktada Geralt gibi bir Witcher'in gücünü göstermek adına genel geçer düşmanları hemen alt etmesi kabul edilebilir ama savaşların bu kadar kolay olmaması gerektiğini düşünüyorum. Ayrıca

fizik motoru da dönem dönem iyi saçmıyor. Özellikle PC'de at sürmek büyük işkence. Hele atımızı otomatik olarak çağırdığımız zaman o kadar alakasız yerlerden gelmeye çalışıyor ki sonunda onun yanına giden hep biz oluyoruz. Ha, yetmezmiş gibi kenar ve köşe noktalara takılıp, hiç ilerlemeden tüm staminasını harcadığına da şahit oldum. Özellikle ormanlardaki en ufak dal parçası bile hareketimizi imkânsız hale getirebiliyor. Düş-manların yapay zekâlarında da biraz sorun olduğunu düşünüyorum. Bazen Cüneyt Arkın filmi gibi savaş sahneleri yaşıyorum. Hani etrafımı çevrelemişler, girişseler öleceğim ama herkes o kadar kibar ki tek tek saldırmaktan öteye gidemiyor. Kimi zaman belirli noktalara tırmanamıyor olmamız da beni benden aldı. Anlayacağınız bazı teknik aksaklıklar yok değil. Genele baktığımızda, yarattığı beklentiği karşılayan bir oyun olduğunu söyleyebilirim. Toplamda 100 saatten fazla oyun deneyimi

vaat ediyor ki benim harcadığım uzun saat-lerde ancak üç bölge gezebildim. Yapılacak o kadar çok görev var ki 100 saatin genel geçer görevler baz alınarak hesaplandığını rahatlıkla söyleyebilirim. Yaratılan atmosfer, oyunun o dinamik yapısı ve Geralt karakteri ile bugüne kadar üretilmiş en iyi Witcher'in, 2015 yılının da en iyi on oyunundan birisi olacağına eminim. ■ Ertuğrul Süngü

The Witcher 3: Wild Hunt

- ⬆ Fantastik grafikler
- ⬆ Muhteşem atmosfer
- ⬆ Kaliteli oyun dinamikleri
- ⬆ Sürekli merak uyandıran senaryo
- ⬆ Saçmalayan yapay zekâ
- ⬆ Savaşların çok kolay olması

9,0

Alternatif Dragon Age 3: Inquisition

Önemli tarihi bilgiler!

Witcher dünyasında 1239 tarihi önemli bir yer teşkil ediyor. Bu tarihten itibaren Güney Nilfgaardian Empire topraklarını Kuzeye doğru genişletmeye başlıyor. 1268 yılına kadar devam eden bu genişleme esnasında Ebbing, Maecht, Metinna ve Nazair ele geçiriliyor. Meydana gelen savaşlar esnasında ki birinci

Nilfgaard-Nordling War olarak da bilinir, "Battle of Sodden Hill" meydana geliyor. "Mage Hill," "Kite Hill," ya da "Hill of the Fourteen" olarak da bilinen tepenin bu ismi almasının sebebi, Nilfgaardian ordusunda savaşa katılan 22 büyücüden 14'ünün hayatını burada kaybetmesinden geliyor. 100.000'den fazla

insanın karıştığı savaşta, 30.000'den fazla ölü ve yaralı olduğu biliniyor. İşin ilginç yanı, bölgede 14 adet mezar olmasına rağmen, sadece 12 adet beden bulunması. Triss Merigold da bu 14 kişiden birisi olduğunu söylüyor ama savaştan burnu bile kanama-dan çıkıyor.



Yapım **Slightly Mad Studios**
Dağıtım **Bandai Namco**
Tür **Yarış**
Platform **PC, Ps4, Xbox One**
Web **www.projectcarsgame.com**



Project CARS ★

Yağmur damlaları gözümüze girerken...

Mika Hakkinen'i hatırlayanlar el kaldırsın.. Parmakları görür gibiyim, neticede geçtiğimiz on beşe sene zarfında bu ülkede motorsporlarına olan ilginin artmasında onun Michael Schumacher ile rekabetinin oynadığı rol tartışılmaz. Aynı Mika Hakkinen, emekliliğinden sonra 'bir yarış pilotunun hayatı muhteşemdir, hatta bana göre dünya üzerindeki en muhteşem yaşam biçimidir' de demişti ya hani, işte "gelmiş geçmiş en muhteşem yarış oyunu" mottosu ile yola çıkan Project CARS, bizi karting ile başlayan

kariyerimizde bir F1, bir Le Mans efsanesi yapma vaadiyle yola çıkan, arkasındaki topluluktan güç alan ve defalarca ertelendikten sonra nihayet bizlerle buluşan çok iddialı bir yapım. Need for Speed: Shift serisi ile tanıdığımız Slightly Mad, bu oyunu da aynı temeller üzerine inşa etmiş, lakin grafik motorunu özellikle güneşli gün batımları ve yağışlı havalarda annesi görse tanıyamaz, bu kadar da iddialı bir giriş yapıyorum arkadaşlar. Grafik motorunun sağladığı atmosfer, uygun

koşulları sağladığınızda MUHTEŞEM, yani fırtınalı bir havada LMP1 aracı kullanma deneyimi için bile bu oyunu oynamanız gerek. Normal hava koşullarında ise oyun NFS: Shift 2'den çok da farklı gözüküyor aslında, meh. Oyunu anlatmaya kariyer modundan başlayalım öyleyse, Hakkinen-Schumacher dedik ama bir adam daha vardı.. Ayrton Senna.. biraz daha geriye gidelim.. 1978 yılı. Brezilya'dan gelen genç, çok hızlı bir genç bir adam ve onun bir daha hiç unutulmayacak sarı kaskı.. Sezonun son karting yarışı ve kaybedilen şampiyonluk. Bir daha ikinci olmamaya yemin... Bizim başladığımız nokta da üç aşağı beş yukarı burası. Oyunun kariyer modu 8 ayrı tier'e bölünmüş durumda ve bunların ikisi, Gran Turismo'nun ilgili modunun bıraktığı kötü anılardan sonra burun kıvrarak baktığım karting serileri. Açık konuşmak gerekirse Gran Turismo 5 ve 6'daki karting araçlarının fizikleri o kadar berbattı ki, kariyerime Formula Rookie ile başladım, daha ilk saniyede oyunda oluşturduğum twitter hesabından "Kürşat şampiyonluk için aday gösteriliyormuş, duy da inanma!" diye laf sokmalar başladı. Oyuna etkisi olmasa da bu sosyal medya etkileşimi oldukça keyifli olmuş. Ayrıca her türlü kariyer datanıza da yine profil bilgisi altından ulaşmanız mümkün. Aslında oyun size kariyerinizi seçme konusunda oldukça cömert davranıyor ve hedefiniz F1 ise, pratikte Karting'den başlamak yerine benim gibi



^ Project CARS şu ana denk gözümüzün gördüğü en iyi yağmur atmosferini sağlıyor, çok net.



Formula Rookie'yi seçip, 110 beygir gücündeki ve kontrolü oldukça keyifli bir araçla ilk adımları atmanız mümkün. Lakin eğer 'Realistic' kontroller ve direksiyon ikilisi ile oyundan maksimum keyif almayı hedefliyorsanız bu kötü bir tercih, sebebini anlatayım. Oyunu tek kişi oynayacaksanız ve açık tekerlekli araçlarla başladıysanız, daha ilk virajda yarışınızın takla ile bitme ihtimali çok yüksek. Senelerdir her türlü simülasyon oyununda direksiyon sallamış olan bendeniz, hayatım boyunca bu kadar takla atmış, ilk virajda (veya sonraki iki virajda) olaya karışmış değilim. Sebebi için de fazla uzağa gitmeyin, yapay zeka sizin pistte olduğunuzu siz onlara dokununca veya o size arkadan temas edince fark ediyor maalesef. Bu yüzden bu dinamiklere alışana kadar bu gibi temaslara toleransı olan karting araçlarıyla geçireceğiniz iki sezon sizi çok rahatlatacaktır. Ayrıca karting modu gayet "olmuş" arkadaşlar, Gran Turismo'nun aksine attığım her turdan keyif aldım. Kariyerimize iki-üç tekliften birini seçerek başlıyoruz ve bunların kendi içinde challenge'ları var. "Sezonu kazasız belasız bitirelim de karpuz keselim yiğidim" diyen samimi bir orta direk takımı mı yoksa mutlak başarı şartıyla sizi kabul eden diğerini mi seçeceğinize size kalmış (-gerçek hayatta işler bu kadar kolay yürüyor zannediyorsanız size kötü haberlerim var). İlk sezonlarınız genelde 2-3 turdan oluşan 2-3 yarışlık takvimlerden ibaret ve sezon sonunda takımın sizin için belirlediği hedefin üstüne çıkma durumunuza göre, bir sonraki adımı atabiliyor veya "burayı tekrar çal Sam" demek durumunda kalabiliyorsunuz. Ayrıca Touring

Car araçları da kariyere başlamak için oldukça keyifli seçenekler, özellikle de hedefiniz GT pilotu olmaksızın. Genel olarak kariyer modunun işleyişi bu şekilde, sezon bitiyor, yeni teklifler alıyor, bir sonraki dikey adımı seçiyor veya başka bir seriye yatay geçiş yapıyorsunuz. Keyifli olduğunu söylemek zorundayım ama sizi pek role-play havasına sokuyor da diyemem, özellikle araç çeşitliliğindeki zayıflık oyunun kariyer modunu ciddi oranda baltalamış. Eğer Realistic ayarlarda oynuyorsanız mümkün olduğunca benzer ve birbirini takip eden serileri seçmenizi öneririm, bu araçların fiziklerine ve pistlere alışma sürenizi önemli

ölçüde kısaltacaktır. Ayrıca kariyer modunun tam anlamıyla veremediği 'role-play' duygusunu hissetmenin en iyi yolu da bu. Araç çeşitliliği demişken, oyunun bu konuda Gran Turismo 6'ya rakip olması söz konusu bile değil. 60 adet araç tüm kariyer moduna dağılmış durumda ve bu rakam öyle veya böyle Gran Turismo'nun yirmide biri kadar. İlginci bir not, Gran Turismo'daki japon aracı bolluğunun aksine bu oyunda bulunan tek japon aracı Mitsubishi Lancer Evo. Bununla birlikte araçlar son derece detaylı tasarlanmış, hatta yazının geri kalanında da bolca karşılaştıracağım Assetto Corsa kadar detaylı araçlar söz konusu olsa da sürüş fizikleri konusunda durum biraz karışık, anlatayım.





Yapım **Stainless Steel Games**
Dağıtım **Stainless Steel Games**
Tür **Yarış**
Platform **PC, Ps4, Xbox One, Mac, Linux**
Web **carmageddon.com/reincarnation**



Oyun elden geçirilmiş bir NFS: Shift 2 fizik motoru kullanıyor demiştik. Bu motor aracın direksiyonun ani hareketlerine verdiği tepkilerde bazen saçmalaması dışında oldukça keyifli bir sürüş sağlıyor, araçların fizik modellemeleri de kendi çapında gayet başarılı, her ne kadar GT3 araçlarında ön tutunma biraz fazlaca iyi olsa da (bunun sonucu virajların gerçek dışı bir kolaylıkta dönülüyor olması) genel anlamda hem Formula serileri, hem de LMP araçları keyif veriyor. Fakat, Assetto Corsa ile kıyasladığınızda Project CARS'ın fizikler konusunda geride kalmayı bırakın, tur yediğini söylemek zorundayım. Öncelikle AC'da iki tur sürüşten

sonra kol kaslarınızın titremesine yol açan, yoldaki her kıvrımı, kerblerdeki her yükseltiyi hissettiren, adeta süspansiyonunuzun acı çektiğini hissedebildiğiniz o force feedback'i Project CARS'ta beklemeyin. Ayrıca oldukça detaylı setup'lar yapabiliyor olmanıza rağmen, vites oranları dışında bunun pistteki sürüşe çok yansıdığını söyleyemeyeceğim, AC'da yaptığınız ufak bir ayar bile aracın pistteki sürüşünü değiştirirken Project CARS'ta setup dinamikleri biraz 'yaptık oldu' havası veriyor. Assetto Corsa'ya henüz yağmur eklentisi gelmediğinden bu konuda fizikleri Gran Turismo ile kıyaslamak gerekecek, evet

yağmur güzel gözüktüğü kadar sürüşünüzü de etkiliyor, tabi bunu hissedebilmeniz için yağmurlu piste slick lastiklerle çıkmanız şart. Yağmur lastiğini araca taktığınız anda her şey bir 'matrix' e dönüşüyor, yağmur bir anda wheelspin (şimdi patinaj desem tam olarak karşılamayacak) dışında fiziklere etki etmeyen görsel bir öge haline geliyor. Bunu halen keyifli bir hale getirmeniz mümkün, öncelikle o arcade oyunlarda kullandığınız 'ata binme' kamerasından kurtulup kokpit görüntüsüne, hatta kask kamerası görüntüsüne geçmeniz gerek. Bunu yaptığınızda göreceksiniz ki yağmurlu havalarda atmosfer bile kendi başına sürüşü zorlaştıran bir etken. Önünüzdeki araçlardan gelen su spreyleri olsun, vizörünüzü hedef almış yağmur damlaları olsun işleri oldukça zora sokuyor ve neden Ayrton Senna 'yağmur adam' denildiğini bir kere daha anlıyorsunuz. Elimi korkak alıştırmama gerek yok, Project CARS bugüne dek bir yarış oyununda, hatta herhangi bir oyunda gördüğüm en muhteşem yağmur atmosferine sahip, özellikle de "Storm" modunda.

Oyun görüp görebileceğiniz en optimize ya da en sistem dostu yarış oyunu sayılmaz. Öncelikle çift çekirdekli bir işlemci kullanıyorsanız oyunu oynamayı unutabilirsiniz, iki farklı bilgisayarda denediğimden ve biri Core2Duo işlemcili olduğundan net olarak söyleyebilirim ki, iyi bir ekran kartınız olsa bile, en düşük ayarlarda dahi işlemci darboğazı yaşayacaksınız. Grafikler bu kadar kötüyken bile nasıl frame atılıyor böyle diye şaşırmanın, atılıyor arkadaşlar. Bunun dışında orta sınıf bir ekran kartı ve 4 çekirdekli herhangi bir masaüstü işlemci ile



oyunu rahatça oynayabilmeniz mümkün, tabii environment mapping'i abartmadığınız sürece. Kalabalık yarışlar, hava koşulları veya gün batımındaki güneş efektleri de performansta ani düşmelere neden olabiliyor ayrıca. Online modu en basit tabir ile sıradan diyebilirim. Gran Turismo gibi oda açabiliyor veya hazır odalara dahil olabiliyorsunuz, online kodu gayet iyi çalışıyor ve server'lar da epey dolu durumda. Yine de ciddi bir yarış çıkartalım diyecekseniz çelik gibi sınırlara sahip olmanızda fayda var. Katıldığım ilk üç yarışın her birinde virajları düz geçerek yarışı katleden bir beyhude vardı, örnek vermek gerekirse. Ayrıca oyunun 'ceza' sisteminin de ciddi

şekilde revizyona gitmesi gerekiyor, hayatımda ilk defa bir simülasyon oyununda hata yapıp pist dışına çıkmış ve zaten zaman kaybetmişken, bir sonraki turun da sayılmayacağını belirten saçma bir sistemle karşılaştım. Bununa beraber pisti kestiğinizde de birisi sizin yerinize ceza olarak belirli bir süreliğine frene basıyor, ne kadar yaratıcı değil mi? Araç çeşitliliği az demistik, buna rağmen bu araçların seçimleri oldukça iyi yapılmış. Çocukluğumun hayal otomobillerinden BMW M3 E30 başta olmak üzere BMW M1, Lotus 49 gibi muhteşem araçlar, en az kendileri kadar muhteşem bir şekilde modellenmiş



^ Jackie Stewart'ın hala hatırlanan Nordschleife sürüşünü tekrarlayabilirsiniz, hem de çok benzer şartlarda.

durumdalar. Ayrıca pist çeşitliliği fena sayılmaz, Nordschleife dahil 30 kadar pist ve 110 kadar da farklı kombinasyon mevcut. Bu pistlerin çok büyük bir kısmı da gerçek pistlerden modellenmiş durumda, özellikle Cadwell Park gibi sadece motorsporlarını çok yakından takip edenlerin bildiği muhteşem bir pisti hatırlayan ve oyuna dahil eden yapımcıları tebrik etmem gerek. Oyun belki merak edildiği gibi gelmiş geçmiş en iyi yarış oyunu değil, ancak belki de aralarında en görkemlisi. Oyun arcade'e uzak, simülasyon'a yakın bir çizgide seyrediyor ve verdiği sürüş keyfi de oldukça tatminkar. Diğer taraftan ne Assetto Corsa'nın muhteşem fizikleri, mod desteği ve online yarış keyfine, ne de Gran Turismo'nun araç çeşitliliğine sahip. Buna rağmen rakiplerinin bir araya getirmeyi başaramadığı simülasyon-arade dengesi, değişebilen hava koşulları (-ki bu konuda gerçekten muhteşem), gece-gündüz döngüsü (-güneş batarken araç kullanmak gibisi yok) gibi önemli detayları başarıyla bir araya getirebilmeyi başarmış. Bu arada eklemiş olalım, oyunun hem Oculus Rift, hem de Project Morpheus gibi sanal gerçeklik sistemlerine destek vereceği açıklanmış durumda. Driveclub'ın çuvalması, Gran Turismo'nun yeni üyesinin halen uzakta olması, GRID serisinin ise ikinci oyunla beraber yere çakılmasının ardından, yapılan tüm ertelemelerin hem oyuna yapılan son makyajlar, hem de piyasaya çıkış tarihinin uygunluğu konusunda Project CARS'a yaradığını söyleyebiliriz. Firma en başından beri destekçilerinin yorumlarına çok önem verdi ve şimdiye kadar yapılan tüm değişikliklerde de oyunu takip eden kitlenin az veya çok mutlaka payı var. Sonuçta da ortaya yakın zamanda daha iyisini göremeyeceğiniz, gayet oynaması keyifli ve yeni nesil olmanın hakkını da vermeyi başarabilen bir oyun çıkmış. Eğer yarış oyunları ve simülasyonlar ile ilgilerseniz muhtemelen bu yazıyı okumadan çok önce, taa erken erişim zamanlarında bu oyunu edindiniz demektir, hala edinmemiş olanlara da kuvvetle tavsiye ediyorum.

■ Kürşat Zaman

Project CARS

- Muhteşem yağmur atmosferi
- Araç modellemeleri
- Keyifli sürüş fizikleri
- Araç seçeneği yetersiz

8,2

Alternatif Assetto Corsa



Yapım **Machine Games**
Dağıtım **Bethesda Softworks**
Tür **FPS**
Platform **PC, PS4, Xbox One**
Web **wolfenstein.com**

Wolfenstein: The Old Blood

Hapishaneden kaçma vakti

A klımdan şöyle fantastik şeyler geçiyor. Mesela bir zaman makinesi ya da bir solucan deliği bulmuşum, geçmişe gidebiliyorum. Wolfenstein 3D'nin tanıtımının yapıldığı, acayip büyük bir şeymiş gibi gösterildiği zamana iyi bir oyuncu dizüstü bilgisayarla gidiyor ve açıyorum yeni Wolfenstein'i. "Bakın, sizin oyun ileride böyle olacak..." diyorum, FBI ve CIA direkt üstüme çullanıp beni incelemeye alıyor, insanların yüz ifadesini bile görmeden kobaya dönüştürülüyorum.

Bu garip düşüncelerime neden olan şey de oyunların geçmişten günümüze nasıl değiştiği ve benim insanları şaşırtmayı çok sevmemle ilgili olan saçma takıntımdan ötesi değil. Fakat arkadaşlar, gerçekten açın bir Wolfenstein 3D'ye bakın, bir de The Old Blood'u yanına koyun, böyle fark olabilir mi... Teknoloji diğer alanlarda da bu kadar büyük bir hızla gelişseydi bırakın uçan arabayı, büyük ihtimalle sağa sola ışınlanıyor olurduk.

Bir siz eksiktiniz...

Başrolde yine B.J. Blazkowicz var, yine silahlar bolca konuşuyor, bunu bilin. Tabii ondan önce şunu sormalıyım: The New Order'ı oynadınız mı? Bir kere Wolfenstein: The New Order'ı oynamadıysanız büyük bir kayıp içerisindeyiz, onu belirteyim. Fakat oynamadıysanız da güzel bir durum var ki o da bir giriş niteliği taşıyan The Old Blood'ı önden oynayıp asıl güzelliği



sonradan yaşama imkanına sahipsiniz. Örneğin ben The New Order'ı oynayıp çok sevdiğim için The Old Blood biraz yavan geldi. Ters yönden oynasaymışım oyunları, daha güzel olacaktı. Yapacak bir şey yok... Peki bu defa ne oluyor? The New Order'da olanlara giriş niteliğinde olan oyun yine alternatif 1946 yılında geçiyor ve Nazi Almanyası dünyayı avucuna almış. Blazkowicz de ünlü Wolfenstein kalesine girerek bir doküman alıp çıkmak üzere harekete geçiyor fakat olaylar farklı bir yöne sapıp iyice garip bir şeye



^ Detaylar yine göz kamaştırıyor; aferin Machine Games!



dönüşüyor.

Şöyle belirteyim, oyunun 2/3'lük kısmında nispeten daha normal düşmanlarla karşılaşırken, oyunun sonlarına doğru Helga Von Schabbs'ın başının altından çıkan düşmanlarla savaşıyoruz. Nazi'lerin Paranormal Birimi'nin ürünü olan zombi SS askerleri, beklediğimizden daha büyük bir sürpriz yapıyor bize ve ben de şu an bu sürprizi bozdum! (Oyun içinde çok ipucu var buna gönderme yapan, ben spoiler vermedim.)

Büyük kaçış

Daha oyuna başlar başlamaz yakalanıp hapse tıklıyoruz. Çok güzel... Buradan kaçmak hiç de kolay değil üstelik. Silahımız yok, ekipmanımız yok... İlk önce gizlenmeyi öğreniyoruz ve büyük ihtimalle birkaç kez öldükten sonra da kimseye bulaşmamamız gerektiğini anlıyoruz. Kahramanımız daha bulunduğu delikten çıkarken bir boru ediniyor ve bunu oyun boyunca bir takım işleri gerçekleştirmek için kullanıyor. The New Order'daki kesme edevatı gibi burada da bir çift boruyla işlerimizi hallediyoruz. Örneğin Blazkowicz, boruları birer tırmanma aparatı olarak kullanarak bazı özel duvarlara örümcek Adam gibi tırmanabiliyor. Boruları birer yakın dövüş silahı olarak da kullanabildiği gibi bir takım askerlerin ekipmanını bozmak için de bu borulara başvurabiliyor. Yine de bir önceki oyundaki kesme aleti çok daha işlevliydi, belirtmeden geçmemek lazım.

İlk bölümde saldırgan köpeklerin yanından gizlice geçip elindeki dev makineli tüfeklerin hedefi olmadan, bir tramvay gibi üstten güç alıp ilerleyen süper askerlerin gücünü kesmeye çalıştığımız bir oynanışla karşılaşıyoruz. Biraz

ilerleyince tanıdık yüzler karşımıza çıkıyor ve sizi gördüğü yerde alarmı basan komutanlarla mücadeleye giriyorsunuz. Bunlar zaten The New Order'ı oynamış olanlara tanıdık gelecek olan öğeler. The Old Blood'a özel olaraksa yeni iki tane silah (Özel bir şeyler değiller maalesef.), biraz da zombi nazi eklenmiş. Aslına bakarsanız tüm oyun bana bir çeşit, "The New Order'a koymadığımız yerlerden yeni bir oyun yapalım mı?" sorusunun cevabı gibi geldi. Önceki oyunun o yaratıcı bölümleri, muhteşem atmosferi gitmiş, daha mekanik, daha, "Koş, ateş et, patlat." kurgusunda bir oyun gelmiş. Bu durumdan memnun olmak da kolay lakin oynanıştaki monotonluk maalesef bunu engelliyor. Açıkçası ben oyunu başından sonuna kadar oynarken, zombiler dışında heyecanlandığım bir an olmadı, resmen incelemeyi yazabilmek için oynadım oyunu. Bu durum oyundaki boss savaşları için de geçerli. Nerede önceki oyundaki boss'lar, nerede buradakiler. Hem sayıca azlar, hem de eğlenceli değiller.

Koşmak çözüm mü

Yeni nesil FPS'lerde, bildiğiniz üzere ölmek pek zor. Buradaysa pek kolay. Ekranda ne bir harita var, ne de size nereye gitmeniz gerektiğini söyleyen bir ibare. Hatta önünüzü açan, size elinden tutulması gereken çocuk muamelesi yapan yapay zeka arkadaşlarımız da yok. Burada tek kelimeyle yalnızsınız. Düşmanlarınızla başa çıkmanın birkaç yolu var, bunlardan en kısa yoldan olanı gizlilik. Düşmanın arkasından yaklaş, tek hamlede etkisiz hale getir. Daha direkt yol, elbette



^ Bu adamın Türk olduğundan şüpheleniyorum.

silahları konuşturmak ama gerçekten her yer asker kaynadıği için bunu yapmadan önce bir kez daha düşünmeniz gerekiyor. (Gerçi oyun sizi buna zorluyor ama komutan olan yerlerde kesinlikle önce komutanları etkisiz hale getirmeye çalışın.) Anlayacağınız, modern FPS'lerden bir adım farklı duran, geçmişe daha çok sahip çıkan bir FPS var elimizde. Siz de bolca aksiyon, yeri geldiğinde gizlilikle dolu bir oyun arayışındaysanız The Old Blood'ı tercih edebilirsiniz. Oyun süresi uzun olmasa da yine de oyalıyor, oyunu tamamladıktan sonra FPS'ye doymuş oluyorsunuz. Fakat The New Order'ın mükemmelliğini ararsanız büyük hayal kırıklığına uğrarsınız, söylemedi demeyin.

■ Tuna Şentuna

Wolfenstein: The Old Blood

- ⊕ Zombiler!
- ⊕ Bol aksiyon.
- ⊖ Monotonluk.
- ⊖ Önceki oyundan geride olan özellikler.

7,2

Alternatif Wolfenstein: The New Order



Yapım **Undead Labs**
Dağıtım **Microsoft**
Tür **Aksiyon, RYO, Simülasyon**
Platform **PC, XboxOne**
Web **stateofdecay.com**



State of Decay: Year-One Survival Edition ★

Diriliş mi, yeniden yapılış mı?

Undead Labs'ın bir zombi felaketi sonrası hayatta kalma teması üzerine kurulu açık dünya oyunu State of Decay, ilk olarak 2013 yılında Xbox360 için dijital olarak satışa sunuldu. Oyun, uygun fiyatı ve vadettiği farklı deneyimle birlikte kısa sürede oldukça büyük bir başarı yakalamasına rağmen, ardı arkası kesilmeyen teknik sıkıntılarla boğuşmaya devam etti. Oyun esnasında kaybolan kaplamalar, kendiliğinden yok olan zombiler, kötü ışıklandırmalar ve ardı arkası kesilmeyen takılmalar bu sıkıntılardan sadece birkaçıydı. Bütün sıkıntılara rağmen oyuncular tarafından oldukça beğenilen State of Decay, Xbox Live'dan sonra Steam'de de satışa sunulurken

PC oyuncularıyla buluştu. Satışlarda kısa sürede 1.000.000 barajını geride bırakan State of Decay için bir devam oyununa kesin gözüyle bakılırken, oyun Year-One Survival Edition - kısaca YOSE - takısıyla birlikte elden geçirilerek XboxOne ve PC için Nisan ayının son günlerinde satışa sunuldu.

Gelin bu YOSE takısının oyuna getirdiği yeniliklere hep birlikte bakalım. Öncelikle "Breakdown" ve "Lifeline" indirilebilir içerikleri oyunun bu sürümünde ücretsiz olarak yer alıyor. Oyun belli bir senaryoyu takip ederken bu indirilebilir içerikler daha açık uçlu bir oynanış sunuyor. Marcus Campbell'in

kontrolünü alarak başladığımız oyun, bizleri felaketin başlangıcından birkaç gün sonrasına, kurgusal bir Amerikan şehri olan Danforth'a götürüyor. Marcus ve arkadaşı Ed, balık tutmak içi çıktıkları tekne gezintisinden döndüklerinde, kendilerini yemeye çalışan insansılarla mücadele etmek zorunda kalırlar. Bu insansılardan etrafta kaç tane olduğundan habersiz olan iki arkadaş, neler olup bittiğini anlamak ve güvenli bir yer bulmak için kıydan ayrılmaya karar verirler. Hayatta kalan bir grup bulduklarında, onlar balık tutarken dünyanın değiştiğini ve onları yemeye çalışan insansıların birer zombi olduklarını öğrenirler. İki arkadaş hayatta kalan başka birilerini ya da en azından işe yarayacak malzemeleri bulmak için dışarı çıktıklarında eski bir asker olan Maya Torres'i zombilerden kurtararak hayatta kalanların yanına geri dönerler. Maalesef, geri döndüklerinde onlar dışarıdayken bir şeylerin ters gittiğini ve herkesin öldüğünü görürler. Dahası Ed'in buradaki zombiler tarafından ısırılması, bu yeni grubu bir sığınak aramaya iter ve hayatta kalma mücadelesi başlar. İndirilebilir içeriklerden ilki olan Breakdown'da sahip oldukları karavanla seyahat ederek hayatta kalmaya çalışan bir grup insanın kontrolünü ele alıyoruz. Karavan bozuldukça sığınacak bir yer bulmamız ve karavan tamir edilene kadar hayatta kalanları savunmamız gerekiyor. Bu sı-





rada karavanın tamiri içi gerekli olan parçaları ve hayatta kalmamıza yardımcı olacak her türlü malzemeyi topluyoruz. Karavanın tamir olmasının ardından tekrar yola koyuluyoruz ve maceramız böyle devam ediyor. Grubumuzdaki bireyler birer birer öldükçe de kaçınılmaz sona bir o kadar yaklaşıyoruz. Diğer indirilebilir içerik Lifeline ise oldukça ilginç bir oynanışa ev sahipliği yapıyor. Bütün oyun boyunca malzeme arayışına girdikten sonra ateşli silahlarla dolu bir üssün komutasına sahip olan Alicia Hawkes'in ve birliğinin kontrolünü alıyoruz. Sivilleri kurtarmak ve onları tahliye etmek için bölgeye giden bu askeri birlik, zombilere tam donanımlı bir şekilde karşı koyuyor. Kurtardığımız her bir sivilin sorumluluğunu omuzlarımıza alarak tahliye helikopterlerinin gelmesini bekliyoruz. Bu helikopterlerle ayrılan her bir sivil başarı hissimizi perçinliyor. Sivilleri kurtarmanın yanı sıra bölgeye yerleştirilmiş ağır silahları ve araçları korumak da diğer görevlerimiz arasında yer alıyor.

İster oyunun kendisini, ister indirilebilir içeriklerini oynayalım, üs yönetimi her zaman için en önemli nokta oluyor. Oyundaki karakterlerin sığınak olarak kullandıkları bu üsler topladığımız malzemeler için depo görevi görürken, geliştirilerek daha farklı özellikler de kazanabiliyor. Bu üslere yiyeceklerimiz bitmeye başladığında meyve sebze üretebileceğimiz bir bahçe ya da malzemeler tükenmeye başladığında eşyalarımızı tamir edebilecek bir atölye kurabiliyoruz. Sonradan kurulan bu

yapıların inşasının tamamlanması için tohum gibi farklı malzemelere ve "Influence" puanlarına ihtiyaç duyuluyor. Influence puanlarını insanlara yardım ederek, görevler tamamlayarak ve malzemeler toplayarak elde edebiliyoruz. Malzemeleri de yine çevreyi araştırmaya çıktığımız zamanlarda bulabiliyoruz. Oyundaki malzemeler genel olarak yiyecek, silah, ilaç, yapı malzemesi ve yakıt olarak beşe ayrılıyor. Bu yapı maddeleri için çevreyi araştırmaya çıktığımızda, oyuna Breakdown indirilebilir içeriğiyle eklenen, yanımıza başka bir karakter alabilme ve araçların bagajını kullanabilme özelliklerinin ne kadar doğru birer karar olduklarını da görüyoruz.

Oyundaki hemen hemen her yapının içerisinde araştırabileceğimiz, araştırırken de savunmasız kalacağımız bölümler bulunuyor. Araştırmalarımızın daha kısa sürmesi için biraz daha hızlı fakat gürültü bir tekniğe yönelebiliyoruz. Bu şekilde etraftaki zombilerin dikkatini çekeceğimizi ve kalabalık bir halde geleceklerini unutmamakta fayda var. İki ya da daha fazla zombiyle yumruk yumruğa dövüşmek intihara denk olacağından, ateşli silahlara sarılmak gerekebiliyor; ancak ateşli silahların öldürmekten daha çok zombilerin dikkatini çektiğini öğrendiğimizde, muhtemelen ilk kaybımızı da yaşamış oluyoruz. Ayrıca, bu ölümlerin kalıcı olduğunu unutmamakta fayda var. Oyundaki karakterlerin süper güçleri bulunmayan sıradan insanlar olduğunu düşündüğümüzde, yaralandıkla-

rında iyileşmeleri, yorulduklarında dinlenmeleri ve üzgün olduklarında sakinleşmeleri için sığınakta kalmalarına izin vererek başka karakterlerin kontrolünü ele almak, olası kayıpların önüne geçebiliyor.

Bütün eleştirilere rağmen tekerlekli araçların dinamiklerinde herhangi bir değişiklik yapılmadığını görüyoruz. Hala birer hoverkraft edasıyla karada süzülen araçlar ve zaman zaman sapıtan fizik motoru, tehlikeleri göze alıp araç kullanmayı bırakmamıza sebep olabiliyor. XboxOne'da 1080p çözünürlüğü yeni kaplamalarla yakalayan oyun, en önemlisi dışında çoğu teknik problemini de çözmüş gibi görünüyor. Ne yazık ki yeni neslin gücüne rağmen hala ardı arkası kesilmeyen can sıkıcı takılmalar yaşayabiliyoruz. Herhangi bir yeni içerik barındırmayan ve yeni nesilde dahi teknik sıkıntılarla boğuşan State of Decay: Year-One Survival Edition, oyunu daha önce oynamamış oyuncular için bulunmaz bir fırsat olmasına rağmen eski oyuncularına bir şey vaatmiyor. Yine de sevenlerinin büyük bir tutkuyla Danforth'u uç bucak araştırmaya başladığından emin olabiliriz. ■ Ahmet Rıdvan Potur

State of Decay: Year-One Survival Edi.

- Üs ve malzeme yönetimi
- Strateji tabanlı oynanış
- Ücretsiz indirilebilir içerikler
- Yeni içerik olmayışı, devam eden teknik sıkıntılar

7,9

Alternatif Dying Light



Yapım **Realmforge Studios**
Dağıtım **Kalypso Media**
Tür **Strateji**
Platform **PC**
Web **dungeons-game.com**

Dungeons 2

Yeraltının tek hakimi

Yıllar yıllar önce, pire deve iken, deve "Ben nasıl piyeyim lan?" diye hörgücüne bakar iken, bir oyun peydahlanmış, adı da Dungeon Keeper'dan başkası değilmiş. Oyun çok beğenilmiş zira RTS, yani sıra tabanlı strateji oyunlarının hüküm sürdüğü ve iyinin iyi, kötünün besbeter olduğu, yıkılıp yok edilmesi gereken bir dönemde çok değişik bir formül sunmuş ortaya: Sıra tabanlı oyun yerine gerçek zamanlı oynanış ve iyi olmak yerine kötülüğün tahtına oturmak! Dungeon Keeper o kadar beğenilmiş ki o dönem oynamayan kalmamış, PC sahiplerinin favori oyunlarından biri olmuş.

Geçtiğimiz yıllarda da Dungeons adında bir oyun çıkmış meğer, ben de hiç ilgilenmemişim... Büyük ayıp! Kürşat Dungeons 2 deyince de, "O neymiş?" diye şöyle bir baktığımda beynimden vurulmuşu döndüm; meğer bu Dungeons bizim Dungeon Keeper'ın takipçisi değil miymiş? Hemen atlardım üstüne, bir saniye daha vakit kaybetmeden oyuna daldım. Kötülük bu defa benimle vücut bulmuştu!

Zindanıma giren de kim?!

Yıl olmuş 2015, bu türde bir oyun hala piyasada yok diye düşünüyorum. Yani hangi oyunda bir zindanı dilediğimizce oluşturup buna adım atanları püskürtmek için adamlarımızı tutup işgalcilerin önüne atabiliyoruz ki?

Evet, oyunda biz The Ultimate Evil adındaki büyük kötülüğün kontrolündeyiz. Kendi kendine yer altında hüküm süren bu kötülük, sürekli kötülüğün hazinelerinin peşine düşen işgalci insanlar yüzünden rahatsız ediliyor ve o da buna bir son vermek adına Overworld, yani yeryüzüne karşı bir savaş başlatıyor. Tam başarılı olacakken de güçlü büyücüler tarafından durduruluyor ve gücü de kısılarak geri yollanıyor yerin altına. Sadece bir el olarak yaşamaya devam eden kötülük, intikam almak ve eski gücüne kavuşmak için



savaşa geri dönüyor, olaylar gelişiyor.

Dungeon Keeper zamanında, her bölümde zindanımızı çeşitli düşmanlardan korumamız istenir ve gitgide zorlaşan oyunda başarılı olmak için stratejik hamleler yapmaya çalışırdık. Dungeons 2'de zindan muhabbetinden öte, yer yüzünde de bir takım aktivitelerimiz oluyor ve burada da bir çeşit strateji oyunu oynuyoruz. Gelin detaylara inelim...

Bir tuzak, üç asker

Her göreve başladığımızda yerin altında bir taht odamız bulunuyor ve yerin altını istediğimiz gibi kazabilmemizi sağlayan küçük yardımcılarımız da hazırda bekliyor. Zindanımızı istediğimiz gibi oluşturmak, bölümlenmek mümkün. Bize hemen söylenen de şu oluyor: Oluşturacağınız mekanlar duvarlarla çevrili olursa daha iyi işliyor; öyle stadyum gibi bomboş alan yapmayın, zindanı odalara bölün. Biz de bu tavsiyeye uyup başlıyoruz kazmaya. Kazdıkça altın madenlerine de rastlıyoruz ve altın bloklarının etrafını da birer hazine odasına dönüştürerek ganimetimizi saklamaya başlıyoruz. Para işi oyunda önemli zira çeşitli önemli mekanları oluşturmak ve daha da önemlisi, asker çağırabilmek için sürekli altına ihtiyacımız oluyor. Askerlerimiz zindanımızın kapasitesi yettikçe çağırabileceğimiz canlılardan oluşmakta. Nedir, Orc'tur, Naga'dır, Troll'dür... Maalesef yaratık çeşitliliği çok az ve yaratıcılık da maksimum derecede düşük. Yıl 2015, hala Orc... Yapsana şöyle Dungeon Keeper'daki gibi enteresan birkaç bir şey. Ama yok, Orc'u çağır, Naga'yı eğit. Buradan büyük bir eksi puan verdim yapımcılara çünkü bu konuda isteseler gerçekten çok daha eğlenceli öğeler ekleyebilirlerdi oyuna.

Zindanı oluştururken bir yandan da birkaç tane asker çağırıp ana görevinize bakıyorsunuz. Ana görev eğer ileri bir zamanı gösteriyorsa da ya ona hazırlanıyorsunuz ya da yan görevlere göz atıyorsunuz. Yan görev neymiş, nasıl yaparım



diye düşünürken de büyük ihtimalle zindanınızın ilk ziyaretçileri meydana çıkıyor.

Evet, periyodik olarak zindanınıza yeryüzünden işgalciler geliyor ve bunlar da aynı MOBA oyunlarındaki gibi belirli bir hat üzerinde ilerleyip taht odanıza varmaya çalışıyor. Yapay zekanın yerlerde süründüğü bu ortamda zindanınızın davetsiz misafirlerini ortadan kaldırmak için ya askerlerimizi tutup önlerine atıyoruz, ya da tuzak kuruyoruz.

Birkaç çeşit tuzağımız var. Örneğin bir tanesi, yaklaşınca veya kurcalayınca patlayan sandıklar. Bir diğeri, yakınına girince dönen topuzlar. Çok paranız varsa yuvarlanan taş... Tuzaklar gayet iyi, gayet etkili. Yapay zeka da bu tuzaklar için biçilmiş kaftan olunca, çoğu düşmanınızı bir tane bile asker yollamadan yarı yolda doğduklarına pişman edebiliyorsunuz.

Unicorn'a pusu

Yeryüzündeki görevlerde ise şöyle bir durum söz konusu; bize deniliyor ki şuraya git, şunu yap. Biz de zindanda ürettiğimiz askerleri zindan çıkışına tutup bırakıyoruz ve yeryüzünde belirdiklerinde onları StarCraft oynarmışçasına seçip yönlendirebiliyoruz. Bazı özel yetenekleri olan birimler dışındakiler sadece saldırıp gard almayı beceriyor ki zaten bundan ötesini yapmaya gerek olmuyor. Burada size tavsiyem, yollayacağınız gruba bir veya iki tane Naga Queen sağlamanız zira bu birimlerin iyileştirme yeteneği olduğu için yaratıklarınız ölüp durmaz. Ne var ki yeryüzü görevleri, ne kadar çok veya eğlenceli birimi yeryüzüne taşırsanız taşıyın iyi değil, bir hayli sıkıcı. Oyun mekanikleri de bir

hayli dandik maalesef. Üzüldüm...Genel itibarıyla oyunda bir kolaylık da mevcut. Hatırlarım, Dungeon Keeper'da bir bölümü geçmek için kanınızın son damlasına kadar savaşırdınız. Buradaysa ne güçlü kahramanlar zindanınızı işgal ediyor, ne zindanınızın başına bir felaket gelip de az üniteyle iş başarmaya çalışıyorsunuz, ne de başka bir zorluk var. Para gani, zindanı şekillendirmek kolay... Her ne kadar üç bölümü tonla zaman harcıyıp (Bölümler uzun sürüyor.) bağımlı gibi oynamış olsam da nihayetinde oyunun yavan olduğuna kanaat getirdim. Dungeons teması aslında çok sağlam bir potansiyele sahip. Geliştirilmesi, eğlenceli hale getirilmesi çok kolay. Maalesef (Ne çok maalesef dedim!) yapımçı firma oyunu sıg bir düzeyde bırakmış. Ne yaratıklara çeşitlilik getirmiş, ne büyülerde farklılığa gitmiş, ne bölümlerde bir heyecan aramış... Bunlara rağmen, oyun birçok anlamda belirli bir kalitenin üstünde. Biraz farklı bir oyun deneyimi istiyorsanız bu oyunu deneyin ama birçok oyun arasında gidip geliyorsanız, Dungeons 2'ye pas vermeye çok gerek de yok... ■ Tuna Şentuna

Çalışın

Sahip olduğunuz askerler savaştıkça tecrübe puanı kazansalar da onların bir kademeye ileri gitmesini sağlamak için bir Arena kurmanız ve bu Arena'da onları eğitmeniz gerekiyor. Eğitirken de Arena'dan ünitenin neye dönüşmesini istediğini seçmeyi unutmayın.

Dungeons 2

- Güzel tema
- Grafikler
- Az yaratık
- Kötü büyüler
- Kötü yapay zeka

6,5

Alternatif StarCraft II: Heart of the Swarm



Yapım **Stainless Steel Games**
Dağıtım **Stainless Steel Games**
Tür **Yarış**
Platform **PC, Ps4, Xbox One, Mac, Linux**
Web **carmageddon.com/reincarnation**

Carmageddon: Reincarnation

İlk oyunu oynayıp şu yazıyı yazsaydık ruhunuz duymazdı...

Evet, tam da böyle aslında. Hemen endişelenmeyin, bu duruma iki farklı pencereden bakabilmek mümkün. Eğer serinin geçmişisiyle bir bağınız varsa, Carmageddon on beş sene önce nasıl bıraktıysanız aynı yerde duruyor. Eski oyunların ruhunu katleden tek bir satır kod yok Reincarnation'ın içinde. Diğer taraftan bakalım, oyun fena halde geçmişte kalmış halde, demode yapısından grafiklerine kadar...

Hikayenin başına dönersek, Carmageddon bizim kuşağın gençliğinde önemli yer işgal eden yapımlardan biri, nasıl olmasın ki? "Önüme geleni ezdiğin, diğer araçları yok etmeye çalıştığın bir oyun varmış, duydun mu?" diye kulaktan kulağa yayılan, Gameshow'da çıkmış incelemesinin de gidecek büyüyen bu çılgınlığa katkıda bulunduğu Carmageddon, oyun tarihinin mahkemelik olmuş, toplum üzerindeki etkileri enine boyuna araştırılmış ilk yapımlardan biri. Eğer ilk versiyonlarına sahip değilseniz firmanın birbiri ardına açılan davalardan bunalarak insanları zombiler ile değiştirdiği alternatif versiyonuna sahip olabildiğiniz oyun (o zombileri tekrar insanlara çeviren patch hala bir yerlerde olmalı ama o kadar iyi saklamışım ki bulamıyorum) salt eğlence üzerine kurulu, bolca +18 öğeler içeren, kendi türünü yaratmış bir yapımdı. Aslında "Minecraft'in uğradığı sansür düşünüldüğünde tekrar spot ışıklarını çekeceği günler uzak değil" yazacaktım ama tekrar bu kadar popülerleşebilecek mi, gelin birlikte inceleyelim.

İlk iki oyunun yapımcısı Stainless Steel'in



birkaç yıl önce kickstarter'da başlattığı bir kampanya ile başladı aslında her şey. 400 bin dolar hedefiyle yola çıkan firma, hemen her bağış miktan için oldukça eğlenceli bir 'ödül' çalışması yapmıştı ve 1 dolar bağışta kickstarter üzerinde isminizin gözükmekten, 10 bin dolar bağış yapmanız halinde sizi ülkenizden uçakla aldıkları, İngiltere'ye taşıdıkları, üç gün boyunca misafir edip, bayılana kadar içki içirdikten sonra oyunda yer alacak bir araç için sizin görüşlerinize başvurdukları, hatta hatta sevmediğiniz birini oyunda "ezilecek vatandaşlar" listesine alarak modelledikleri (tabii karşı taraftan izin almak şartıyla) bir seviyeye kadar çeşitli 'teşekkür hediyeleri' mevcuttu. Elbette oyun destek gördü, 620 bin dolar toplandı ve

oyun erken erişime açıldı.

Bu noktada oyunun aldığı ilk tepkileri hatırladım birden, ne kadar orijinaline sadık, adeta eski oyunların günümüze uyarlanmış hali olduğu, birkaç performans sorunu ve kötü grafikleri olduğu ama nasılsa oyun çıktığında bunların düzeleceği...bir dakika yahu...işlerin sarp sardığı nokta tam da burası işte. Oyun erken erişime girdiği gün ne kadar kötü grafiklere sahipse, ne kadar optimizasyon fakiri bir halde ise halen aynı durumda. Stainless Steel'i açık açık 'parayı kazandıktan sonra oyunun release versiyonuna yeterince özen göstermemek ile' suçlamak istemiyorum ama durum tam olarak buna işaret ediyor.

Oyun daha önce de dediğimiz gibi eski versiyonlardaki oyun yapısını birebir koruyor.



Arena şeklindeki pistlerde kazanmanın yolu ya tur hesabı yarış kazanmaktan, ya da tüm rakiplerinizi buruşmuş metal yığınlarına çevirmekten geçiyor. Greyder'den tutun da Vlad'in devasa dragster'na kadar her araç oldukça özgün yeteneklere sahip durumda. Bu araçların renklerini ve jantlarını değiştirebiliyor, hatta gövde parçalarını upgrade edebiliyorsunuz ki bu oldukça keyifli bir eklenti olmuş. Stainless Steel'i de bıraktığımız kadar "mavra" bulmak da çok hoş, eski oyunlarda olduğu gibi araçlar arasındaki dengeyi kasten hiç umursamamışlar mesela, öyle ki Vlad dragster gibi tamamen işe yaramaz, kullanılması imkansız bir aracı oyunda tutmak trollemek değil de nedir size bırakıyorum :)

Grafikler kötü arkadaşlar, bunu öyle 'retro' ile veya 'indie' olmakla ilişkilendirebilmek de pek mümkün değil, oyunun paçalarından akıyor bu 'eskimiş' grafikler. Ben çok uzun süredir bu kadar kötü şehir modellemeleri, bu kadar düşük çözünürlüklü kaplamalar, bu kadar detaysız araç tasarımları gördüğümü hatırlamıyorum. Tamam, problem değil deyip geçemiyorum da, çünkü oyun Project CARS'tan fazla kasiyor. Doğru duydunuz, Carmageddon: Reincarnation benim çok uzun süredir rastladığım en optimizasyon fakiri oyun, maalesef bu şu anda gerçekten can sıkıcı boyutlarda seyretmekte ve ileride gelecek yamalar ile ne kadar çözülebilecek, hiç bilemiyorum..

Tabi bu arada yükleme süreleri hakkında iki satır birşeyler karalamasam olmaz. Bizim nesil C64'lerini yükleme halinde bırakıp gidip yemek yiyip dönebilme, 11'de biten minyatür kale futbol maçı yapıp geri gelebilme gibi muhteşem yeteneklerle donatılmış durumdaydı bildiğiniz gibi, işte şimdi sıra sizde. Oyunun masaüstündeki simgesine tıkladıktan sonra gidip yemek yiyebilir, menüden oyuna girmek için enter tuşuna bastıktan sonra da duş alıp bilgisayarla-

rınızın başına tekrar oturabilirsiniz rahatlıkla. Durum bu kadar kötü arkadaşlar, hiç bir gerekçe bu oyunun harddiskimde 1 terabyte yer işgal eden, ağızına kadar mod yüklü Flight Simulator X'den daha geç açılmasını mazur gösteremez.

Oyun için seçilen müzikleri hepsinden ayrı tutmak durumundayım, çünkü tıpkı eski oyunlar gibi seçimler mükemmel. Daha menüden itibaren gitar riff'leri sizi etkisi altına alıyor ve oyunun atmosferine sağladığı katkı inanılmaz boyutlarda. Araç ve arena çeşitliliği de her biri detay yoksunu olsa da oldukça yeterli ve özgün diyebiliriz.

Bir de tabii Multiplayer kısmı var... Oyunun 'reboot' edilirken en büyük vaadi buydu aslında, yapay zekaya karşı değil de, tıpkı Destruction Derby günleri gibi, gerçek rakiplerle aynı arena'yı paylaşmak, eğlenmenin dibine vurabilme ihtimali. Grafik ve optimizasyon konusundaki sıkıntılar neyse ki buraya uğramamış, online kodu gayet iyi çalışıyor, beklediğimiz kadar da keyifli, tabi FPS sorunu Demokles'in kılıcı gibi başınızın üzerinde durmaya devam ediyor.

Oyun hakkındaki duygulanım o kadar karışıktı ki, yazmak için son ana kadar beklemek zorunda kaldım. Evet oyun çoğu yeniden yapımda görmeyi umduğumuz o duyguya sahip, buram buram eski Carmageddon'u hatırlatıyor. Diğer taraftan teknik sıkıntılar buradan köye kadar, ben tamamının zaman içinde çözülebileceği gibi bir umut taşımıyorum üstelik. Oyunun her hatasını göz ardı edebilecek eski tutkunlarını ayrı tutuyorum, diğer oyuncular için Carmageddon: Reincarnation vakit kaybetmeye değmeyecektir, demode oyun modları da bu duruma katkı sağlamıyor. Ben kendi adıma, serinin eski oyunlarını oynamayı tercih ederim.

■ Kürşat Zaman

Dördü Bir Arada!

Oyunun steam versiyonunu satın aldıgınızda, Carmageddon Max Pack, Carmageddon 2: Carpocalypse Now ve Carmageddon TDR2000'e de sahip oluyorsunuz. Özellikle serinin ilk iki oyununu denemeyenlere öneriyorum, Reincarnation'da almayı umduğunuz zevki çok daha sorunsuz oyun mekanikleri ile bu ihtiyar yapımlardan alabilmeniz mümkün.

Carmageddon: Reincarnation

- Oyun özüne sadık kalmış
- Doğru çalışsa eğlence potansiyeli muazzam
- Devasa teknik sıkıntılar var
- Grafikler düşman başına

5,0

Alternatif The Next Car Game: Wreckfest

BLOCK
N
LOADYapım Jagex
Dağıtım Jagex
Tür Aksiyon
Platform PC
Web blocknload.com

Kaynak

HotS'da olduğu gibi burada da herkesi bir noktaya yönltebilecek erzak yardımı oluyor. Bunlar da genelde kolay ulaşılacak yerlere konulmuyor ve bu yüzden de hızlı olan, o bölgeye bir yol oluşturmuş olan, önemi büyük olan bu erzakı kapıyor.

Block n Load ★

Minecraft Moba ile birleşirse...

MOBA denilince akla gelen League of Legends'lar, DotA'lar, Heroes of the Storm'lar bir yana, bir de olaya Team Fortress 2 ile karışık FPS esintisi geldi, adına da Block N Load denildi. Bu oyunun ismini uzunca bir süredir duymamıza rağmen, tam olarak neye benzeyeceğini anlamamıştık ve bu ay, nihayet aydınlandık. Olay tam da betimlendiği gibiymiş; dilerse üret, dilerse tüket, sonunda da hepsini patlat! Nasıl bir oyun örgüsü var, hemen anlatayım. MOBA'lardaki gibi iki tarafta beşer kişi oluyor ve elbette bu beş kişi, farklı sınıfların üyeleri. Tabii sınıf deyince de "healer", "warrior" gibi sınıflardan bahsetmiyorum. İlginç isimlere sahip karakterlerden birini tercih ederek sahip oldukları özelliklerle savaş alanına iniyorsunuz. Mesela en basitinden Sarge, makineli tüfek ve roketatıyla daha çok rakiplerini öldürmek için tasarlanmış bir karakter. Ninja karakterimiz O.P. 'Juan' Shinobi ise çok hızlı hareket edip birilerini öldürmekten çok, düşman saflarına sızmakta uzman. Karakterimizi seçtikten sonra da -şuan pek fazla sayıda olmayan- haritalardan birinde savaşa başlıyoruz. Savaş dediğim de hemen başlamıyor, önce bize beş dakikalık bir üs kurma imkanı sunuluyor. Her iki takım da en az bir tane olmak üzere küplere ve bir de Core olarak nitelendirebileceğimiz üs merkezine sahip. Küpler yok edilmeden üsse saldırmak mümkün değil ki bunu yıllar önce Unreal Tournament'ta gördüğümüzü hatırlıyorum. Dolayısıyla biz de üs kururken küp ve üssümüze öncelik tanıyıp onları korunaklı hale getiriyoruz. Burada da karşımıza Minecraft mekanikleri çıkıyor. Aynı Minecraft'ta olduğu gibi burada da blokları patlatıp bloklardan yapılar inşa edebiliyoruz.

Örneğin, ilk oyununuzda hemen küpünüzün etrafını duvarlarla çevirmeye başlayacaksınız içgüdüsel olarak ki bu da doğru bir yaklaşım. Duvarların dışında tuzaklar da kurabileceğiniz üs kurma anı bittikten sonra da savaş tüm hızıyla başlıyor.

Rakibi yenmenin yolu, onun üssünü patlatmaktan geçiyor; fakat bunu yapmak için illa önünüzdeki bariz yolu takip etmek zorunda değilsiniz. Dilerseniz sabırla tünel kazabilir, dilerse üssün dışından bir köprü inşa edebilir, dilerse de hava saldırılarıyla düşmanı yerine çivileyip daha direkt bir saldırı benimseyebilirsiniz. MOBA'larda olduğu gibi burada da karakterlerimiz kolayına ölmüyor ve üsse dönüşünce iyileşebiliyor ve bu da sizi sürekli saklanmaktan çıkartıp etrafta dolanırken bir şeyler üretmeye yöneltiyor.

Oyun bana eğlenceli geldi. Bir maçtan sonra hemen bir diğerine geçmek istedim; lakin harita sayısı çok da yeterli değil ve eğer takım arkadaşlarınız ne yaptığını bilmiyorsa ve karşı takım biraz bile iyiyse, kolayca kaybetmeniz işten bile değil. Düşünün ki tam sağlıktaki duran düşman üssünü 100'den sıfıra, sadece küreğimle yavaş yavaş saldırarak indirdim ve kimse fark etmedi.

MOBA, Minecraft ve Team Fortress birleşimi size heyecan veriyorsa, bu oyunu denemenizi tavsiye ederim. Güzel iş çıkmış...

■ Tuna Şentuna

Block n Load

- Güzel karışım
- Dengeli sınıflar
- Az sayıda harita
- Bazı oyun mekanikleri

8,0

Alternatif Team Fortress 2





Yapım **Climax Studios**
Dağıtım **Ubisoft**
Tür **Platform, Aksiyon**
Platform **PS4, XboxOne, PC**
Web assassinscreed.ubi.com

Assassin's Creed Chronicles: China ★

Farklı bir boyuttan yeni bir Assassin's Creed

Yıl 1526, yer Çin... Shao Jun, bozguna uğrayan Assassin kardeşliğini (Çin şubesi) yeniden bir araya getirmek için kolları sıvıyor. Omuzlarında ağır bir sorumluluk, sırtında da Ezio Auditore'nin desteği var. İnancının peşinden koşan bir Assassin'le daha karşı karşıyayız kısacası. Oyunun hikayesi özünde bu, ama görünenin arkasında ilginç detaylar var. Misal, Ezio'nun hikayesini anlatan o 3 oyunun (AC2, AC:Brotherhood ve AC:Revelations) arkasından Ezio'nun kalan ömrünü konu alan Embers adlı animasyon filmi izlemiştinizdir. Hikayemizin kahramanı olan Shao Jun, işte bu filmde kendini göstermiş, Ezio'dan nasihatler almaya gelmişti ve bir de emanet almıştı. İşte bu hikayenin başlangıç noktası tam da orası. ACC:China, aslında AC:Unity'nin Season Pass'ine dahil olan bir oyun ama Ubisoft, oyunda bir potansiyel görmüş olsa gerek, olayı Season Pass'in dışına çıkararak ayrı bir kulvardan hikayeyi devam ettirmek istemiş. İşin güzel tarafı, fiyatı da gayet makul tutmuş. Hatta bu oyunun devamı olacak 2 oyun daha var sırada (ACC:Russia ve ACC:India) ki ACC:China'yı gördükten sonra, onları da beklemeye koyuldum ben şimdiden.

Bir Sidescroll oyunu diyebiliriz ACC:China için ve boyutu için de Ubisoft'un deyimiyle 2.5D tarifini kullanmakta yarar var. Dışardan sıradan bir platform oyunu gibi görünse de içeride oyunu sıradışı yapan ilginç detaylar mevcut. Herşeyden önce, serinin diğer büyük oyunlarında olmadığı kadar gizlilik ve taktik üzerine kurulu bir oyun ACC:China.

Tamam, bir Assassin olarak serinin tüm oyunlarında gizlilik ve taktik önemliydi ama bu oyundaki fark, bu detayları kullanmadığınız zaman sizi ağır bir şekilde cezalandırması. Düşmanlarınızı gizlilik yoluyla öldürmediğiniz veya atlatmadığınız zaman, yani ortama bodoslama daldığınız zaman kavgaya tutuşuyorsunuz haliyle ve alacağınız 2 darbe, ölümünüz demek oluyor. Ayrıca, ne kadar gizli ve taktiksel oynarsanız, oyun sonunda o kadar fazla puan

alıyorsunuz ki bu puanlar, yeni yetenekler, silahlar vs. kazanmanız demek. Oyunun gizlilik ve taktiksel yanından bahsetmişken, biraz daha detaya girelim isterseniz. Herşeyden önce, ısıklık çalıp düşmanınızı yamacınıza çekebildiğiniz veya çantanızdaki çatapatları patlatarak düşmanınızın dikkatini başka yöne çekebildiğiniz fonksiyonel hareketleriniz var. Bunların yanı sıra, duvarlardaki boşluklara, arka plandaki çalılıklara veya bambu yığınlarına, yine ön plandaki tutunabilir yerlere saklanabiliyorsunuz. Rakiplerinizin görüş açılarına yakalanmadığınız sürece sorun yok ama yakalanırsanız kavga başlıyor. Bizzat Ezio'dan öğrendiğiniz dövüş yöntemlerinizi kullanıyorsunuz burada da. Genel olarak saldırı ve savunma ağırlıklı yetenekleriniz var ama karşınızda birden fazla düşman varsa, işler gerçekten zorlaşabiliyor. Oyunun görsel yanı için bir nevi çizgi roman tarzı tasarlanmış diyebilirim. Climax, bu anlamda gerçekten çok iyi iş başarmış. Ubisoft'un diğer mini oyunlarında kullanılan o sanatsal yapı, burada tam olarak yok ki zaten aynı grafik motoru kullanılmamış ama kendine has, muhteşem bir görsel yapı söz konusu. Hatta Shao Jun'ın yürürken, koşarken, dövüşürken ve düşmanlarını gizlice keserken ortaya çıkan animasyon kalitesi gerçekten çok başarılı.

Oyunun kusurları da yok değil. Mesela düşman çeşitliliği pek fazla değil ve hatta düşmanlarınızın yapay zeka seviyesi oldukça sınırlı. Herkes belli bir çerçevede hareket ediyor ve karşınıza çıkabilecek sürpriz oranı çok düşük. Ortama şöyle bir göz attığınız zaman neyi nasıl yapmanız gerektiğini çabucak kestirebiliyorsunuz. Ama tabii yapımcı tarafından bakacak olursak, böyle bir oyun için olması gerekenler olabilir bunlar. Herşey bir yana, oynanacak oyun sayısının giderek azaldığı şu dönemde, bence alınması ve oynanması gereken bir oyun AC:China. Deneyin, pişman olmazsınız. ■ **Ertekin Bayındır**

Mark of Ninja

Mark of Ninja'yı oynadıysanız direkt fark edeceksiniz, ACC: China yapılırken Mark of Ninja'dan epey esinlenilmiş. Hani direkt bir kopyası diyemiyorum -ki Mark of Ninja daha kaliteli bir yapımdır ama feyz alınan çok fazla şey var.



- Muhteşem görsel kalite.
- Assassin's Creed hikayesinin eksik parçalarını ele alması
- Oynanış bir yerden sonra kendini tekrar edebilir.

8,0

Alternatif Mark of Ninja



Yapım **M2H, Blackmill Games**
Dağıtım **M2H, Blackmill Games**
Tür **MMOFPS**
Platform **PC**
Web **verdungame.com**



Verdun ★

Gerçek savaşa hoş geldiniz!

Oyun yapımcıları İkinci Dünya Savaşı'ndan ne çok ekmek yedi ama! 2000'li yılların başından son çeyreğine kadar olan sürede, İkinci Dünya Savaşı oyunları inanılmaz revaçtaydı. O yıllarda iyi kötü belki yüzlerce oyun piyasaya sürüldü bu türde. Gerek FPS, gerek strateji oyuncuları da firmalar artık bu işi civvana kadar bu oyunları oynadılar. Bu dönemde İkinci Dünya Savaşına dair oyunlar sürü gibi çıkmasına rağmen, Birinci Dünya Savaşı'na olan ilgi bir hayli az kaldı ve bu savaşla ilgili çok az sayıda oyun piyasaya girdi, zaten bu oyunlar hiçbir zaman gündeme gelmeyi başaramadı.

Zaman geçti, 2010'ların yarısına yaklaşırken M2H ve Blackmill isimli bağımsız oyun yapımcıları ortak bir çalışma ile Verdun'u duyurdu. Oyun merak edilen Birinci Dünya Savaşı atmosferini online ortama taşımayı amaçlıyor. Birinci Dünya Savaşı'nın Verdun cephesini ele alan oyunu evire çevire oynadım. Gerçek savaş ortamını multiplayer bir FPS olarak bizlere sunmaya hazırlanan yapım bakalım neler içeriyormuş.

Bundan beteri Paschendale!

Öncelikle Verdun muharebesinin Birinci Dünya Savaşı'nın en şiddetli cephelerinden biri olduğunu ve bu cephede Alman İmparatorluğu ile Fransa'nın karşı karşıya geldiğini belirtiyim. Oyunun tümünde savaşları bu cephede yaşıyoruz. Savaşın diğer cephelerini göreceğinizi umut etmeyin. Oynanış ise iki oyun modu üzerinden ilerliyor. Bu oyun modları Frontlines ve Rifle Deathmatch. Frontlines modunda savaşı ön cephelerde yaşayanlara katılıyoruz. Arka arkaya birkaç cephe bulunuyor ve bu cepheleri ele geçirmeye çalışıyoruz. Ancak bu işin harala gürele şekilde, "Elimizde silah var basalım karşı cepheyi!" demekle olmadığını ilk dakikadan öğreniyorsunuz. Oyunda kafanızı cepheden çıkarıp göstermeniz bile büyük

sorun. Rakip takım oyuncuları ortalıkta biraz gezinen oyuncuları istedikleri yere ulaşmadan rahatça öldürebiliyor. Zaten oyunda çok büyük bir oranda tek mermiyle ölüyor veya öldürebiliyorsunuz. Bu da iki rakibin karşılaşmasında hızlı olanın kazanacağını gösteriyor. İkinci oyun modu Rifle Deathmatch modunda ise herkes kendi başının çaresine bakıyor. Verilen alanda önümüze çıkan her düşmanı vurmaya ve en çok puanı toplamaya çalışıyoruz.

Oyunun genelinde gizlilik çok önemli bir unsur. Düşmana görüldüğünüz anda ölüm riskiniz mesafe dinlemeksizin oldukça yüksek. Ortalıkta koştururken sürekli olarak yeni sipere geçmeyi düşünmeniz ve kimyasal gaz alanlarına geldiğinizde maskenizi takmanız şart. Oyun yapısı olarak Verdun, savaş atmosferini oldukça iyi hazırlamış ve savaşın gerçek zorluğunu oyuncuya göstermeyi başarmış.

Verdun, silahlarda da elbette dönemin silahlarını oyunculara sunmuş. Oyun, birinci dünya savaşında kullanılan keskin nişancı tüfekleri, muharebe tüfekleri ve az sayıda makineli tüfek barındırıyor. Ayrıca el bombaları da oyunda yer alıyor. Verdun'un ana menüsündeki müziklere aşık olsam da oyun içerisindeki başarısız ses efektlerinin ve başarısız su efektlerinin oyun zevkini biraz baltaladığını itiraf etmek gerek. Yine de Verdun farklı türde bir MMOFPS oyunu arayanlar için oldukça iyi bir oyun. Birinci Dünya Savaşı'na ilgi duyuyorsanız ise mutlaka oyunu Steam'den edinebilirsiniz. ■ **Enes Özdemir**

Verdun

- Başarılı savaş atmosferi
- Birinci Dünya Savaşı konsepti
- Oyun modu miktarı yetersiz
- Başarısız ses ve su efektleri.

8,4

Alternatif **Heroes & Generals**

LEVEL iPad'de.

Etkileşimli oyun dergisi.

Yıllık aboneliğe iki sayı, altı aylık aboneliğe bir sayı ücretsiz.



App Store'dan
İndirin





Yapım Squad
Dağıtım Squad
Tür Uzay Simülasyonu
Platform PC
Web kerbalspaceprogram.com



Kerbal Space Program ★

Astronotların oynadığı oyun

Uzaya, bilimkurguya, uzay yolculuklarına ilgi duyuyorsanız, sizi bu ilgiden depar atarak kaçtıracak bir oyunla karşınızdayız.

Uzayın, masal değil, gerçek kısmıyla, yani affetmeyen fizik kurallarıyla tanışmanızı sağlayacak olan Kerbal Space Program, hayali Kerbal dünyasındaki minik yaratıklarımıza uzay yolculuğunun kapılarını açmaya çalıştığımız bir tür simülasyon oyunu. Ancak oyun, uzay gemisi kullanma simülasyonu değil, uzay programı yönetme veya başka bir deyişle uzay mühendisliği simülasyonu.

Yani, NASA'nın o minik robotları Mars'a nasıl yolladığını merak ediyorsanız, o sorunun cevabını bu oyunda bulabilirsiniz. Tabi Mars'a bir uzay gemisi göndermenin ne kadar zor olduğunu öğrenmeden önce, bir uzay gemisini atmosferin dışına çıkarmanın ne kadar zor olduğunu öğreneceksiniz. Tasarladığınız uzay gemileri çatapatlar gibi çat pat infilak edecek, düşecek, denize çakılacak, kontrolden çıkacak, sonsuzluğa doğru bitmeyen bir yolculuğa sürüklenecek. Tüm bu sorunların önüne geçmekse sizin mühendislik yeteneklerinize bağlı olacak. Yani sürekli hesap kitap yaparak, doğru hesaplamalarla, doğru tasarımı yapmak zorunda kalacaksınız.

Oyundaki bu zor aşamayı geçip kendinizi uzaya çıkabilecek kadar deneyimli bir mühendis haline dönüştürebilirseniz, sıra geliyor yakın çevrenizi keşfetmeye. Farklı görevler için yeni uzay gemileri, hatta gezegen yörüngesine oturacak bir uzay istasyonu inşaa etmeniz gerekecek. Eğer bilimsel görevlerden sıkılırsanız, oyun için yaratılmış değişik modları indirip bu kez de rakiplerinizle savaşabilirsiniz. Su altından, karadan, hatta karanın altından ya da atmosfer dışından giden acayip savaş araçları tasarlayıp düşman birliklerini bozguna uğratabilirsiniz.

Kerbal Space Program'ı modern dünyanın fazla akıllı çocukları için hazırlanmış dijital Lego olarak düşüne-

bilirsiniz. Elbette Lego firmasının oyunla alakası yok. Ama uzay gemileri tasarlamak, evrenin gerçek fizik kurallarına karşı mühendislik zekanızı ortaya koymak ve tüm bunları kimsenin hayatını tehlikeye atmadan bir oyuna dönüştürebilmek çok keyifli bir oyun ortaya çıkarmış. İşin ilginç tarafı, NASA'daki sayısız mühendisin ve astronotun da Twitter hesaplarından sürekli Kerbal Space Program'da yaptıkları uzay gemileri hakkında tweet'ler atmaları. Oyun o kadar gerçekçi ki, gerçekten uzaya çıkan astronotların bile ilgisini çekmeyi başarmış durumda. Merakınız varsa tavsiye ederiz. Zaten oyun yeni piyasaya çıkmış olmasına rağmen uzun zamandır Beta versiyonu ile yaygın olarak oynanıyordu ve küçük bir fenomene dönüşmüştü. Bundan sonra daha da ilgi çekeceğine şüphe yok. ■ Cem Şancı



Kerbal Space Program

- Detaylı fizik, yaratıcılığı teşvik eden tasarımlar
- Çok zor, grafik kalitesi süper sayılmaz şimdi kabul edelim.

7,6

Alternatif Space Engineers

Yapım **Dontnod Entertainment**
Dağıtım **Square Enix**
Tür **Adventure**
Platform **PC, PS3, PS4, Xbox360, XboxOne**
Web **lifeisstrange.com**



Life is Strange: Episode 2 (Out of Time) ★

Blackwell Academy'de ortalık kızışıyor!

Nerde kalmıştık? (Böyle başlamayı seviyorum.) Life is Strange'in ilk bölümü için biraz verip verdiğim diye hatırlıyorum. Hatta bu yazıya başlamadan önce ilk yazımı tekrar açıp şöyle bir göz attım, hakikaten verip verdiğim. Aslında çok da üstüne gitmemişim ve umut kırıntısı bırakmışım. Neden? Çünkü bir anda kesip biçecek kadar vicdansız değilim çok şükür. Evet, ilk bölümden sonra en nihayetinde ikinci bölüm, Out of Time çıkageldi ve hikayem kaldığı yerden devam etti. Bu arada, aslında bu yazıyı geçen ay okumuş olmalıydınız ama işte... Bazı şeyler planlandığı gibi gitmiyor maalesef.

İlk bölümde olanları şöyle bir özetleyecek olursam... (Dikkat! Bolca spoiler içerir!) Max, Blackwell Academy'i kazanıp fotoğrafçılık kariyerini bir üst mertebeye taşıyordu. Klasik bir Amerikan koleji ortamında yeni arkadaşlar ve düşmanlar edinmişti. Öğretmeni Jefferson'a hayranlığı bir yana dursun, okulun tuvaletinde başına gelen o tuhaf olay, Max'in hikayesini bir tık daha ilginçleştirmişti. Zamanı kısa süreli geri sarmak gibi özel bir yeteneğe sahip olduğunu keşfeden Max, o gün bir insanın hayatını kurtarmıştı ki ilginç bir şekilde hayatını kurtardığı insan, çocukluk arkadaşı Chloe'nin ta kendisiydi. Rachel adında bir kız çocuğunun sırta kadem basmasının sebebinin eşelemeye başlayan Max, olayın peşini bırakmamıştı ve olaylar bu doğrultuda ilerleyerek sonunda Arcadia Bay'ın başına kısa zamanda gelecek büyük bir felaketin kapıda olduğunu gözler önüne sermişti.

Episode 2: Out of Time, yine Blackwell Academy'de sakin bir günle başladı ve ilk bölümden ziyade, bu sefer oyunun hikayesi beni yavaş yavaş kendine çekmeyi başardı. Bunun önemli sebepleri de vardı tabii ki. Misal, ilk bölümde daha yeni keşfettiğim zamanı geri sarma yeteneğinin hikayenin içine daha değişik yollardan serpiştirildiğini gördüm. Yani bu sefer sadece seçimlerimi etkilemiyordu bu olay, eğlenceli tarafı da ortaya çıkmıştı. Chloe

ile daha bir samimi olduk, eski günlerdeki gibi (Hemen de havaya girerim) ki Rachel'in aslında Chloe'nin kankası olduğunu daha önceden öğrenmiştik. Tabii en yakın arkadaşımıza özel yeteneğimize bahsetmemek olmazdı ve Chloe kanıt istiyordu. Ona bunu kanıtlamak, benim için epey eğlenceli oldu, itiraf etmeliyim. Aslında genel olarak Chloe ile vakit geçirmek sandığımdan daha eğlenceli çıktı. Chloe... Seviyor muyum ne? Chloe ile birlikte hikaye yavaş yavaş ilerlerken ilk bölüm de dahil, yaptığım seçimlerin hikayenin gidişatında yol açtığı dönüm noktalarına şahit oldum. Bu da beni epey olayın içine çekti. Verdiğim kararlar, zamanı geri sarabilsem bile bir yerden sonra geri dönüşü olmayan durumlara yol açıyordu. Hatta öyle bir zincire kurban gittim ki, belki de Life is Strange maceramın en acıklı ve olmaması gereken sahnelerinden birine tanık oldum. Hikayemi sürekli gizli tutmamın, Chloe'den başka kimseye paylaşmamamın bir sonucuydu bu ve çok acıklıydı. Hatta öyle bir hal aldı ki bölümün sonunda bütün sırlarım patir kütür ortaya çıktı. Ağır bir spoiler vermek istemiyorum ama şu anda hikayedeki karakterlerden birisi yok, öldü. Hatta bu karakterin Rachel'in kaybolmasıyla uzak veya yakından bir ilişkisi olabileceğini düşünüyorum ki Max de benimle aynı fikirde. Neyse diyorum artık, olan oldu.

Yani hikaye yine keskin bir noktada kesildi ve üçüncü bölümün yolunu gözlüyorum artık. Olaylar hiç beklemediğim şekilde enteresan bir hal almaya başladı ki bende ilk izlenimi kötü olan Life is Strange macerası, artık daha bir ilgi çekici. Hala hikayeye başlamak için kararsızsanız, bence şu anda başlamanın tam zamanı. Geriye kaldı 3 bölüm ve neler olacak, olabilir, olayın sonu nereye bağlanır, hiçbir fikrim yok. Bu da Life is Strange'i epey merak edilir bir kıvama getiriyor. Üçüncü bölümde ben yine buralarda olurum, beklemede kalın. ■ **Ertekin Bayındır**



^ Chloe... Hastasıym.

Life is Strange: Episode 2 (Out of Time)

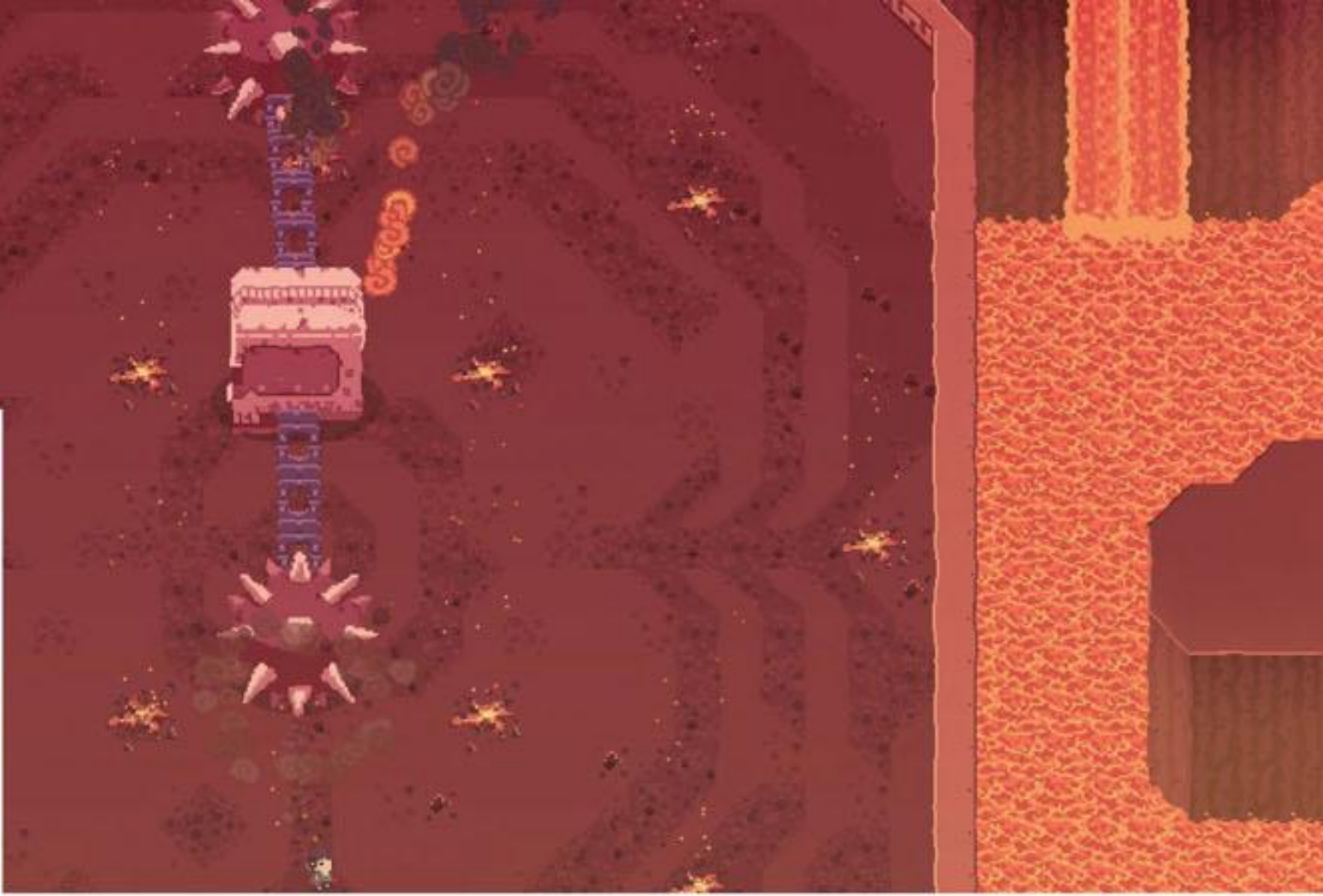
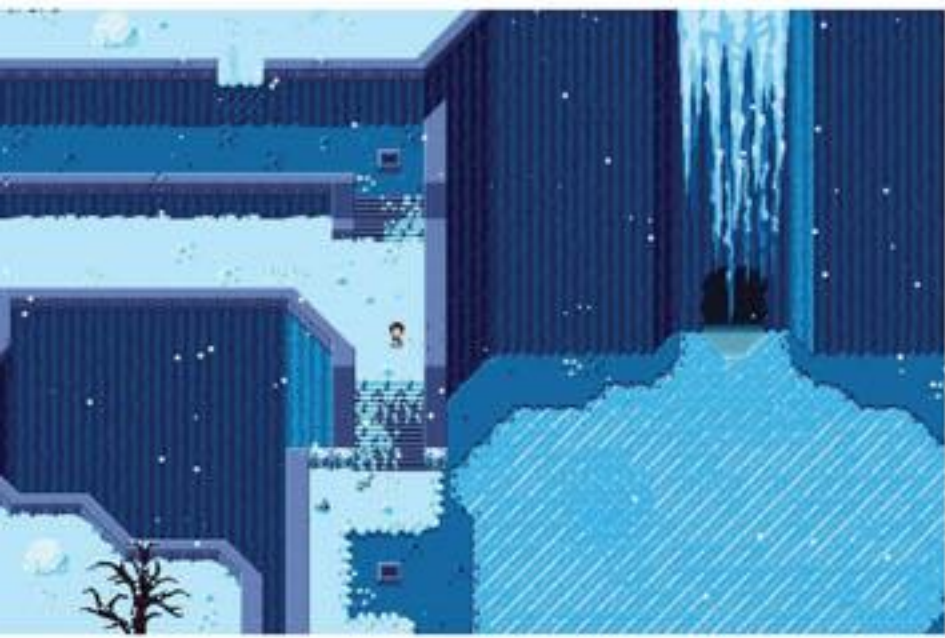
- Giderek ilginçleşen hikaye.
- Hikayenin en sağlam karakteri, Chloe.
- Seçimler, olayların akışını artık değiştiriyor.
- Bölüm kısa, tadı damakta kalıyor.

8,0

Alternatif **Game of Thrones**



Yapım **Acid Nerve**
Dağıtım **Devolver Digital**
Tür **Aksiyon**
Platform **PC**
Web **acidnerve.com**



Tek Sıkımlık Can

Titan Souls zor, gerçekten çok zor. Titan'larla olan savaşlarda tek yanlış hatada ölüyoruz. Hani can puanı, zırh vs. gibi herhangi bir şey yok. Ayrıca taktikler bazen çok zorlayıcı olabiliyor. O yüzden internette video izlemeden kaç Titan geçeceğinizin önemi büyük. Ha, tek seferde ölmek o kadar can sıkıcı ki eminim ki birçoğunuz isyan edecektir.

Titan Souls ★

Sinirlerinizi iki boyutlu bir ortamda denemek ister misiniz?

Günümüzde zor oyun kavramı bir hayli değişti. Zorluk artık bir hayli göreceli ve her farklı tür, zorluk seviyesini farklı kitleleri hesaplayarak belirliyor. Günümüzde tek "save" dosyası ile ilerlenen türde oyun bulmak zor, zaten genel geçer oyuncular bu duruma pek sıcak bakmıyor. Fakat ille de zor oyun isteyenler için günümüzde Dark Souls 2 gibi bir yapım bulunuyor. Onun zorluk konusunda şanını duymayan yoktur ama oyun yapısını çok daha basit mekaniklere indirgeyerek, en az Dark Souls 2 kadar zor olmayı başaran çok az oyun var. İsmindeki benzerliğin sadece bir tesadüf olduğunu hiç zannetmediğim Titan Souls, oyun severleri iki boyutlu bir dünya içerisine sürükleyip ve ilerlemesi gerçekten ızdırap gibi bir oyunun buz gibi soğuk kollar ile karşılıyor.

Koca koca düşmanlar

Titan Souls, ilk olarak Ludum Dare 28 kapsamında geliştirilmiş bir yapım. 2002 yılından beri aktif olan bu güzide etkinlik, bu güne kadar birbirinden farklı oyun yapımına ön ayak olmayı başardı. Nitekim sonunda Acid Nerve isimli indie firma tarafından tamamına eren oyun, daha önce karşılaşmadığımız bir mekanik ile çıkıyor karşımıza. Karakterimizin adı sanı yok, yani o sadece bir "karakter." Tek amacıysa karşısına çıkan düşmanları bir bir yok ederek hiç olmadığı kadar güçlü bir hale gelmek. Dediğim gibi, oyun 2 boyutlu, kuşbakışı ve izometrik bakış açılarının karışımı şeklinde karşımıza çıkıyor. Öyle inanılmaz grafikler beklemeyin; hatta grafiklerin "şirinden" ileriye gitmeyeceğini de belirtmek isterim.

Eğer grafik konusunda bir sorunuz yoksa, o zaman oyunun detaylarına geçebiliriz. Kontrol ettiğimiz karakterimizin iki adet ana özelliği bulunuyor. Bunlardan ilki, elinde bulunan ok. Saldırı tuşuna basık tuttuğumuz süre kadar atış gücü artan okumuzun esas özelliği, aynı tuşa bir daha

bastığımızda düştüğü yerden geriye doğru gelmesi ve bu esnada da karşısına çıkan düşmanlara zarar verebilmesi. Zaten bir noktada oku fırlatma ve geri alma mekaniği, Titan Souls'un temelini oluşturuyor. Karakterimizin ikinci özelliğiysa takla atabilmesi. Karşımıza çıkan düşmanlardan kaçmak için üst üste takla atmak, oyunun kaçınılmaz özelliklerinden. Peki kime ok atıyoruz, kimden kaçıyoruz? Titan Souls'a ismini veren ve Titan olarak isimlendirilen devlerden!

Oyun boyunca tek karşımıza çıkan düşman birimi Titan'lar. Bir anlamda her seferinde farklı bir boss kesmeye çalışıyoruz. Her Titan'ın kendisine özel bir arazisi ve taktiği bulunuyor. İlk olarak Titan'ın zayıf noktasını bulmamız gerekiyor. Akabindeyse içerisinde bulunduğumuz bölgede kendisinden ne şekilde kaçabileceğimizi anlamamız şart. Bu iki maddeden sonra sıra düzgün hedef almaya geliyor. Kimi Titan'lar doğru yere yapılan tek atışla yok oldukları gibi, kimilerinin zayıf noktalarına ulaşmak için birbirini takip eden birçok atış yapmamız gerekiyor. Oyunun genel haritasında hiçbir düşman bulunmaması birazcık can sıkıcı ama farklı Titan'lara ulaşmak için, yol üzerinde farklı bulmacalar çözmeye çalışmak bu durumu bir nebze de olsa kabul edilebilir hale getiriyor. Yine de haritaların fazla boş olduğuna değinmeden edemeyeceğim.

Günün sonunda birazcık zorlanmak, birazcık taktik yapmak ve tüm bunların düşük bir bilgisayar sistemiyle deneyim etmek istiyorsanız, Titan Souls gerçekten harika bir seçim. ■ Ertuğrul Süngü

Titan Souls

- Farklı oyun mekanikleri
- Bol taktik
- Zorlayan Titan'lar
- Haritanın boş olması

8,3

Alternatif **La-Mulana**

İşte etraf böyle sevgili okurlar. Alevler falan...

Yapım **Stillalive Studios**
Dağıtım **Viva Media**
Tür **Macera, Aksiyon**
Platform **PC, Mac, Linux**
Web **sonofnor.com**



Son of Nor

Kumların efendisi olun!

Sosyal fonlama projeleri son yıllarda oyunlar için atılan en güzel adımlardan biri. Bu projeler, elinde bütçe olmayan bağımsız yapımcıların fikirlerini hayata geçirebilmeleri için oldukça iyi bir fırsat sağlıyor. Tabii yapımcıların da oyunlarını oyunculara iyi bir şekilde tanıtabilmesi ve bunun bir sonucu olarak hedeflenen miktarda bağışa ulaşabilmesi gerekiyor. Son of Nor da bu sosyal fonlama projelerinden birisi. Geçtiğimiz sene Kickstarter ile bu işe girişen Stillalive Studios, Son of Nor için 2200'ü aşkın bağışçıdan 150.000 doları aşkın bağış topladı ve istediği rakamı elde etmeyi başardı. Oyunun dünyasında iki farklı ırk bulunuyor: İnsanlar ve Sarahul ırkı. Senaryoya göre Nor isimli tanrı "İnsan" ırkını, Lur isimli tanrı ise kertenkelemsi ve Skyrim'deki Aragonyalılara benzeyen "Sarahul" ırkını yaratmış. Bu iki ırk, öncesinde ne birbirleriyle savaşmışlar, ne de birbirlerine karşı bir sevgi beslemişler. Daha sonra Sarahul ırkı, büyü yapmayı öğrenerek bu gücü insanları köle etmek için kullanmaya başlamış. Sonrasında insanlar da büyü'nün gizemlerini keşfetmiş ve kendilerini Sarahul ırkının boyunduruğundan kurtarmışlar. Aralarında çıkan büyük savaş sonucunda, Sarahul ırkı galip gelmiş ve insan ırkı neredeyse yok olacakken, ilk kez kendini gösteren antik bir ırk (Horastes), insan ırkını kurtarır ve büyük bir çölde onlara yeni bir ev verir. Hikayemiz de işte bu noktada başlıyor. Sarahul ırkı ile insan ırkının savaşı hala devam ediyor ve biz de bu savaşta rol oynuyoruz.

Oyuna başlarken farklı geçmişlere sahip birkaç karakterden birini seçiyoruz. Karakterleri özelleştirme seçenekleri oldukça kısıtlı tasarlanmış. Bir karakter oluşturduktan sonra maceraya başlıyoruz. Oyunun genelinde Sarahul ırkının

planlarını bozmak için hareket ediyoruz. Antik tapınaklara giriyor, buradaki bulmacaları çözmeye çalışıyoruz. Evet, Son of Nor'un pek çok bölümünde bulmaca çözüyor ve platform öğeleriyle beslenmiş alanları aşmaya çalışıyoruz. Ancak oyun yapısı ne yazık ki çeşitlilik içermiyor. Aynı tip bulmacaları çözüyor, benzer platformları aşmaya çalışıyoruz. Oynanış zenginliğini kısıtlayan en önemli durum, savaşırken genelde aynı tip düşmanların gelmesi ve bizim de aynı tip saldırıları kullanıyor oluşumuz. Karakterimizin saldırılarının büyük çoğunluğu Telekinesis gücünü kullanarak gerçekleşiyor. Etraftaki eşyaları (Bunlar genelde kaya, odun, fıçı gibi eşyalar oluyor.) Telekinesis gücümüzle hareket ettirip düşmana fırlatabiliyoruz. Telekinesis gücümüzü doğa kontrol yeteneklerimizle harmanlayabiliyoruz. Yani bir kaya parçasını havalandırdıktan sonra onu ateşle kaplayarak düşmana fırlatabiliyoruz ve daha fazla hasar almasını sağlayabiliyoruz. Ancak oyundaki savaşların hepsinin bu şekilde geçmesi bir süre sonra sıkıcı hale geliyor. Grafikler zamanın çok gerisinde. Çok büyük bir proje olmadığı için bunu geçtim; ancak can sıkıcı diğer bir konu da bazı grafiksel hataların olması. Sanki oyun hala bitmemiş hissi veren bu hataların bir an önce düzeltilmesi şart. Bunu yanında bazen nesneler arası sıkışmak da oyun zevkini oldukça baltalıyor. Ayrıca multiplayer bölümünde oyuncu olmaması oyunun gereksiz olan bu modunu gözler önüne seriyor. Son of Nor, senaryo takibi bakımından başarısız, teknik hatalara sahip, beni hiç de heyecanlandırmayan bir macera oyunu oldu. Aslında fikir güzel; ancak uygulamada belki de imkanlar biraz yetersiz kalmış. ■ **Enes Özdemir**



Son of Nor

- Doğayı kontrol yetenekleri güzel
- Tekdüze oynanış
- Senaryo ilerisini merak ettirmiyor
- Grafikler vasat bile değil
- Teknik hatalar

6,0

Alternatif **The Legend of Korra**



Yapım Indomitux Games
Dağıtım Meridian4
Tür Aksiyon, Macera
Platform PC
Web indomituxgames.com



In Verbis Virtus ★

Büyü yapacağım diye bağırmaya mı başladık ne?

Kim büyü yapmak istemez ki? Hele de sözlerini bir yere yazıp, birkaç sefer büyü yaptıktan sonra unutup, yeniden okuyup büyü yapmak gibisi olamaz. Üstelik bunları kendiniz, sesli bir şekilde yaparsanız tadından yenmez.

In Verbis Virtus, oyundaki tanrıların dili olan "Maha'ki" dilinde büyü yapabilmenize olanak sağlıyor. Oyun size büyü'nün telaffuzunu dinletiyor, siz de daha sonra o telaffuza uygun olarak büyülerinizi yapmaya başlıyorsunuz. Sonra bir bakmışsınız ki evin bir odasında, "Obi Kehnu" (Telekinezi yapmayı sağlayan büyü.) diye bağırın bir tip oluvermişsiniz. Tabii unutmadan ekleyeyim, oyunu oynayabilmeniz için hali hazırda çalışır bir mikrofonunuzun olması gerekiyor ki oyun sesinizi duysun ve ona göre büyü yapabilsin. Ses tanıma sisteminin, sesli komut sisteminin kesinlikle başarılı olması gerekiyor. Dürüst olayım, ilk önce bir korktum. Karşımda "Siri" gibi beni yanlış anlayabilecek bir oyun bulmak istemedim. Hatta oyunu incelerken herkesin korkusu da aynı idi: Doğru anlamama olasılığı... Oyunu anında mahvedebilirdi. Ama o kadar başarılı bir sistemle karşılaştım ki insan gerçekten hayret ediyor.

Oyunun en bomba kısmı, sesli komuta sahip olması elbette ama bu kadarla bitmiyor. Oyun genel olarak "güzel tasarlanmış bir bulmaca" diyebiliriz. Fantastik bir dünyada yolunuzu bulmaya çalışıyorsunuz. En başlarda basit olan bulmacalar (Doğru sıra ile çalıştır, bir şeyler olsun.) daha sonra çok daha zorlu hale geliyor ve gizlenmiş bazı antik eserleri bularak bu bulmacaları aktif hale getirebiliyorsunuz. Çevrenin tasarımı da karanlık ve gizemli olarak yaratılmış genel olarak. Parlak odalar, taşlar ve hatta yaratıklar da bu karanlık ve

gizemli ortama çok leziz bir tat katmış. Oyunun grafikleri ise çok üst seviye değil ama kesinlikle kötü de değil. Hatta oyunun en başları size mod eklenmemiş, sade bir halde olan Skyrim'in ilk çıktığı zamanki görüntülerini anımsatacaktır. Karanlık ortam, büyülerin yarattığı efektler gayet başarılı. Hatta benim en çok hoşuma giden kısımlar, ortamın karanlığı ve seslerin harmanıya oluşan gizemli hava. Bir oyunda, hele de böyle fantastik yapı bir oyunda, içerisinde bulmacalar da içeren gizemli bir atmosfer yaratmak çok önemli diye düşünüyorum. In Verbis Virtus bunu başarıyor. Yine de -başta dediğim gibi- üst düzey bir grafik kalitesi beklemeyin. Bunu neyle karşılaştıracağınız önemli. Ben başarılı buldum.

Yapımcı firma pek duyulmuş bir firma değil. İtalyan kökenli olan Indomitux Games'in adını duyuracak olan ve en başarılı işleri de muhtemelen bu oyun. Indie oyunlar kesinlikle son dönemde güçleniyor. Muhteşem fikirler ve denemeler gerçekleştirilmekte. In Verbis Virtus başarılı olursa eğer, büyük firmalar da bu sesli komut sistemini kullanmaya başlayabilir. Böylece olay sadece Kinect teknolojisinin elinde kalmaz. Bu sistemi satınlar Bethesda'ya, "Fus-ro-dah!" diye inler her yer! ■

In Verbis Virtus

- ⊕ Kendi sesimiz ile büyü yapabilmek
- ⊕ Oyuncuyu zorlamayan oynanış
- ⊖ Hikayenin güçsüzlüğü
- ⊖ Kavga-Dövüş mekanikleri

7,5

Alternatif Son of Nor

Yapım **Modulaatio Games**
Dağıtım **Modulaatio Games**
Tür **Aksiyon**
Platform **PC, MAC, Linux**
Web **runningwithrifles.com/wp**



Running With Rifles ★

Yine küçük yeşil askerler -.-

S oğuk savaş'ın "İnceldiği yerden kopsun" dönemlerinde doğmuş, her türlü değişen akımın tam ortasında büyümüş biz seksenler nesli için küçük, yeşil renkteki plastik askerlerin yeri ziyadesiyle ayırdır arkadaşlar. Bazı çocukluk arkadaşları hatırlandığında, aklı ilk olarak o arkadaşlarla askerleri dizerek yapılan 'çakma' masaüstü oyunları gelecek kadar ayırdır hem de. Gel gelelim o plastik, yeşil askerlerle bütün anılarımız güzel, huzurlu akşam üstlerinden ve keyifli vakitlerden ibaret değil.

90'ların ortasında bilgisayar ve konsollarımızı adeta The Sims türevleri gibi işgal eden Army Men serisi, "Bir oyun daha ne kadar kötü olabilir?" veya "Bir serinin suyu ne kadar çıkarılabilir?" sorularının limitlerini o kadar zorlamıştı ki, bu iğrenç serinin her oyununu alıp, hipnotize olmuş hamster'lar gibi çılgınca oynayan ben-denizin akli başına geldiği andan itibaren bu kültürden tamamen kopmasına yol açtı. Evinde çok ciddi bir maket koleksiyonu bulunan ben, o Army Men oyunlarının başında geçirdiğim uzun vakitlerin pişmanlığından olsa gerek, bugüne kadar bir tane bile asker diorama'sı almadım, boyamadım, kitlerin içinden çıkanlara da degajı vurdum gitti ufka doğru, eksik olsun. Running with Rifles, bu sayfanın yazarının uzun süredir kaçtığı alışkanlıklarıyla imtihanı bir anlamda; çünkü karşımızda Army Men oyunlarının yapmaya çalışırken komik duruma düştüğü her şeyi gayet güzelce yapabilmiş bir oyun var. Running with Rifles tam anlamıyla izometrik bir Battlefield 1942!

Bu küçük indie aksiyon oyunu, boyuna posuna bakmadan çoğu oyunda kurabildiğimizden

fazla çeşitlilikte stratejiler yapmamıza izin veriyor. Bir ismi ve rütbesi olan -ki bu rütbe kullanabileceği silahlar konusunda limitini belirliyor- askerimiz, herhangi bir klasik online oyunda bulabileceğimiz, aslında yenilik vaat etmeyen, lakin müthiş eğlenceli oyun modlarında arkadaşlarıyla beraber haritadaki stratejik noktaları ele geçirmeye çalışıyor. Bunu yaparken multiplayer oynamanızda fayda var zira iletişimin oyunda kurabileceğiniz stratejilerdeki rolü çok fazla. Üsse bodoslama ön kapıdan dalıp PKM ateşiyle kıymaya dönmek yerine arkadan dolaşabilir, dikkati kanatlara çekip el bombası ve LAW saldırıları ile düşmanın direncini zayıflatabilirsiniz. Oyunda ölü rakiplerinizden ve takım arkadaşlarınızdan da yere eşyalar düşüyor olsa da silah çeşitliliği epey az. Ayrıca, oyunda araçlar kullanabiliyorsunuz; fakat bunlar da genellikle düşman ateşi altında daha çabuk ölmenize yol açıyor ve açıkçası oldukça verimsizler.

Önemli nokta, oyun sizi belli bir plana sadık kalma konusunda zorlamıyor, haritalar açık tasarlanmış ve bu epeyce büyük 11 haritanın her birinde sonuca nasıl ulaşacağınız size kalmış. Askerimizin de öyle veya böyle bir kas gücü var ve sırtında 20 kiloluk hafif makineli tüfeği, elinde de 5 kiloluk M16'yı tutarken "Bu yükün altında iyi nişan alamıyorum!" diye sizi uyarmayı da ihmal etmiyor.

Oyun keyifli arkadaşlar, fiyatı da oldukça uygun ve eğer küçük yeşil askerleri, M.A.S.H dizisini, Battlefield 1942'yi ve indie grafikleri birbirine karıştıran, eğlenceli bir shooter anyorsanız tam size göre. ■ **Kürşat Zaman**

Yahya Çavuş!

Oyunda ilerlemenin en önemli şartı bu: Mutlaka yüksek bir yere tünayın ve bu sırada elinizde dürbünü değil, PKM veya M249 hafif makineli tüfek olsun. Size umutsuzca yaklaşmaya çalışan rakiplerinizi doğradıkça bana teşekkür edeceksiniz ;)



Running With Rifles

- Yahu çok eğlenceli
- Strateji çeşitliliği
- Silah çeşitliliği zayıf
- Single player yavan kalıyor

7,8

Alternatif **Hotline Miami 2: Wrong Number**

Merak
ettiğin soruların
cevabı
bu dergide!!!

Testi çöz
cevabı
bul

heygirl

TEST

dergisi
çıktı!

50
SÜPER
TEST

3 ay
boyunca
bayilerde

Dijital Dergi Aboneliği için;
www.eMecmua.com

DB
DOĞAN BURDA DERGİ



facebook.com/heygirldergisi

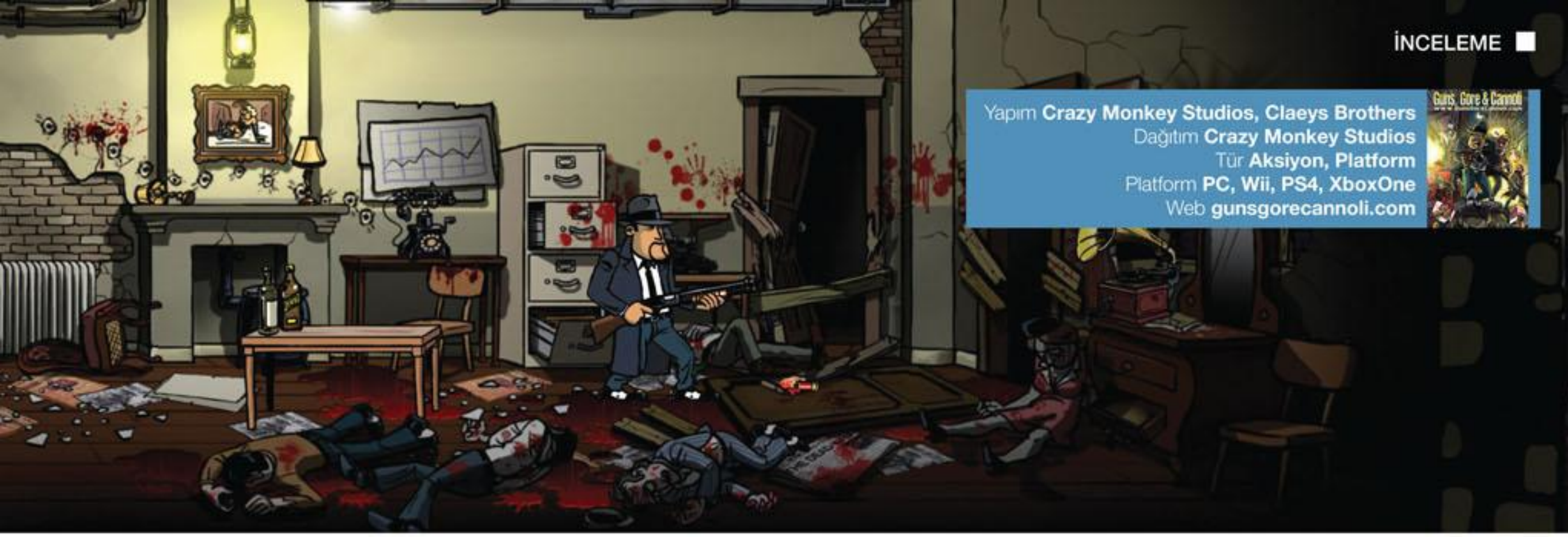


twitter.com/heygirlonline



instagram.com/heygirlonline





Yapım **Crazy Monkey Studios, Claey's Brothers**
 Dağıtım **Crazy Monkey Studios**
 Tür **Aksiyon, Platform**
 Platform **PC, Wii, PS4, XboxOne**
 Web **gunsgorecannoli.com**



Guns, Gore & Cannoli ★

Gangsterler ve zombiler arasında geçen çekişmeli bir savaş...

Şimdi, gangster ve zombiyi aynı cümlede görünce biraz garip geldi değil mi? Guns, Gore & Cannoli de kesinlikle garip bir oyun. Hızlı aksiyon türü olan Guns, Gore & Cannoli'de önümüze çıkan her şeye ateş edip, zombileri patlatıp yerle bir edeceğiz; fakat mafya ve gangsterle dolu bir şehirde bu pek kolay olmayacak. Zombiler dışında diğer çeteler ve askerlerle de savaşmak zorunda kalacağız.

Guns, Gore & Cannoli, 1925'lerin Amerika'sındaki "Prohibition Era" yani "Yasaklanma Dönemi" denilen zamanda geçiyor. Bu dönemde kiliselerin de desteğiyle Amerika'da içki yasaklanıyor. Kötü özelliklerinin yanında bu dönemde pek çok iyi şey de olmuştur. Oyunda The Roaring Twenties'den esintiler görmek de mümkün. Yine bu dönemde otomobiller, telefonlar, hareketli resimler gibi büyük yenilikler olmuştur. En önemlisi ise jazz müziğin revaçta olduğu dönemlerdir. Guns, Gore & Cannoli, bu öğeleri mükemmel bir şekilde yansıtan bir oyun.

Kayıp arkadaşının izini süren Cannoli, bu süreçte şehre birden yayılan zombi salgınına cevaplar bulacak. Oyuna ilk başta tek kişi olarak başlarken daha sonraları dört kişiye kadar ekibimiz çoğalacak. Cannoli'nin diğer arkadaşlarıysa Paulie ve Frankie. Cannoli'nin sağ kolu olan Paulie, genelde görevlerde ona eşlik eder ve pek de konuşkan bir karakter değildir. Frankie ise başını sürekli belaya sokan acemi bir gangsterdir. Kendisi diğer kiralık katiller gibi olmasa da ekibi, özel yeteneklerinden dolayı onu tolere etmektedir.

Oyuna başlamadan önce zorluk seviyesini seçebiliyoruz. Easy'den Impossible'a kadar gidiyor zorluk seviyesi. (Impossible'ı düşünmek bile istemiyorum açıkçası.) Thugtown'da gangster karakterimiz Vinnie Cannoli ile oyuna başlıyoruz. Elimizde tabancamız, ayakkabılar ve şapka, tam bir

gangsteriz! Arkadaşımızı bulabilmek için binlerce zombiyle yüzleşmemiz gerekiyor. Oyunda ilerledikçe zombiler gelmeye başlıyor ve bunları tabanca ile bir kerede öldürebiliyoruz. E bu mudur yani? Neyse, devam ediyoruz. Sonra farkediyoruz ki zombiler birbirinin aynı değil, hepsinin farklı özellikleri var. Oyun ilerledikçe sıkıntı da artıyor tabii ki. Başlardaki havamız sönüyor, tabancamız da artık sönük kalıyor ve her köşeden akın akın zombiler geliyor. Neyse ki silahlarımız da artıyor ve güçleniyor. Tabancanın yanına shotgun, bazuka ve alev püskürten silahlar ekleniyor. Ayrıca molotof ve bomba da kullanabiliyoruz. Bomba, kalabalık zombiler için gerçekten iyi bir seçim. Etraftaki eşyaları ve arabaları da patlatabiliyoruz.

Zombilere gelecek olursak, inanılmaz bir çeşitlilik var. Kimisi silah bile kullanırken, kimisi balta fırlatıyor ya da etrafa zehirli bir gaz salıyor. Bir tane zombi var ki aman öldürürken dikkat! Left 4 Dead'deki Boomer misali, yarattığı öldürünce ekranınıza kan sıçırıyor ve patlayınca size de hasar veriyor. Yani uzakta olmak en iyisi... Bölümlerin sonunda pek de kolay olmayan boss fight'ları da bulunuyor.

Oyunun seslendirmeleri ve müzikleri gerçekten başarılı. Özellikle müzikler 1920'lerin Amerika'sını güzel bir şekilde yansıtmış. Ayrıca, el çizimi 2D grafikler de hoş görünüyor. Etraf gerçekten detaylı olarak düşünülmüş. 1920'lerdeki arabaları, mobilyaları ve klüpleri görmek mümkün. Silahların ve zombilerin çeşitliliği çok iyi düşünülmüş; fakat bu özelliklerin yanı sıra, belli bir süreden sonra sanki oyun kendini tekrar ediyormuş izlenimi veriyor ve 3 saat gibi bir sürede de oyunu bitirmek mümkün. Oyunun zamanı değil de aldığınız zevk önemliyse, denemenizi tavsiye ederim. Boş zamanlar için birebir, eğlenceli bir oyun.

■ Simay Ersözlü



Guns, Gore & Cannoli

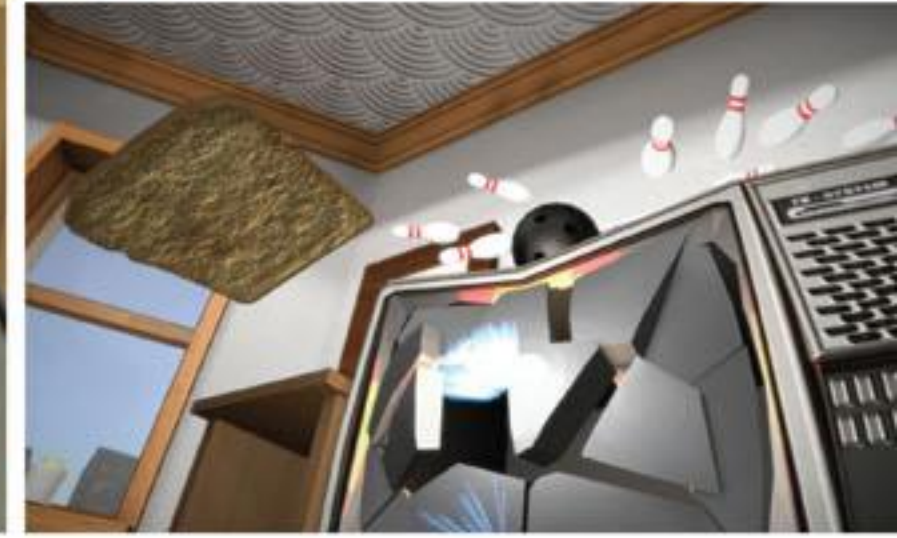
- Zombi ve silah çeşitliliği
- Müzik ve 2D el çizimi grafikler
- Oyun süresinin kısalığı
- Kendini tekrar etmesi

7,5

Alternatif Metal Slug 3



Yapım Bossa Studios
Dağıtım Bossa Studios
Tür Aksiyon
Platform PC
Web iambreadgame.com



I am Bread ★

Call of Dough-ty

Ben hala Surgeon Simulator ile çatışırken, Bossa Studios yeni oyunu I am Bread'i çıkardı. Monitör başında sinir krizleri geçirmeye devam, haydi bakalım (Harbiden yahu! Ben mi çok sabırsızım ki, anlamadım gitti.) Adından da rahatlıkla anlayabileceğiniz gibi I am Bread'de, bir ekmek diliminin kontrollerini elimize alıyoruz. Kulağa sıkıcı mı geliyor? Tabii ki, altı üstü bir ekmek dilimi ile neler yapılabilir ki, değil mi?

Yok öyle bir şey arkadaşlar

Oyuna ilk başladığımda, tutunduğum duvardan tezgaha atlamaya çalışırken fark ettiğim, televizyonun üzerine bowling topu devirirken fazlasıyla emin olduğum, hatta roketle evin içinde uçarken tamamen tatmin olmuş bir şekilde anladığım bir şey bu. Uzaya çıkmaktan bahsetmiyorum bile. Oyunda Story Mode, Free Roam, Rampage, Bagel Race, Cheese Hunt, Zero G olmak üzere altı tane oyun modu bulunuyor. Bir de Bossa Studios'un Star Wars günü için çıkardığı; Starch Wars - A New Loaf (Evet, kesinlikle düşündüğünüz şey.) adında bir bölüm var. Ancak bu bölümü hikaye modunda pazartesi gününü bitirmeden açamıyoruz, aynı şey diğer oyun modları için de geçerli.

Oyundaki amacımız, ana karakterimiz olan bir dilim ekmeği sağ salım, temiz ve yenilebilir bir şekilde kızartmak. Oynadığımız her bölüm evin farklı bir odasında geçiyor. Garaj ya da banyo gibi yerlerde ekmek kızartma makinesi buladurmamızdan (En azından ben bulundurmuyorum.) her seferinde farklı bir yol bulmamız gerekiyor. Televizyonun üzerine bowling topu yuvarlamak, yanan televizyonun üzerinde ekmek kızartmak... Peki bunları nasıl yapacağız? Bir ekmekten beklemediğiniz her şey, yani tırmanmak, tutmak, atmak, sürüklemek ve benzeri hareketler ile oldukça sinir bozucu kontroller. Yapımcının da dediği gibi, oyun koluyla oynamak

daha rahat ve kolay, tabii bilgisayar klavyesine kıyasla. Şöyle açıklayayım: Surgeon Simulator'ın kontrollerini düşünün. Şimdi bunları bir tost ekmeğinin üzerine monte edin. Şimdi de o kontrolleri oyun koluna aktarın. Aha, aynen öyle bir durum var ortada. 1234 tuşları ve fareyi kullanarak hareket ediyor, QWER tuşları ile de ekmeğin köşelerini nesnelere sabitleyebiliyoruz. Ancak belirli bir tutunma süresi var ve bu süre dolduğu an tutunduğumuz yeri bırakıyoruz. Bu sebepten dolayı bir yerlere tırmanırken hızlı ve dikkatli olmamız gerekiyor. Her bölümün başında, oyunun geçtiği evin sahibi olan Bay Murton'un terapistiyle olan seansının raporunu görüyoruz. Yerde fazla kalırsak veya kirli zeminlere basacak olursak, sol üstte bulunan yenilebilirlik barımız gittikçe azalıyor, sıfırlandığındaysa oyunu kaybediyor ve bölüme yeniden başlıyoruz. Sıfırlanacak kadar azalmadığı takdirde ise bölümün sonunda aldığımız puanı düşürüyor.

Sonuç olarak I am Bread, bazı hatalar ve bug'lar içeriyor olsa bile hala güncellenmekte ve yenilikler eklenmekte olan bir oyun. Müzikleri ve seslendirmeleri ise oldukça başarılı. Sabırlı bir insansanız ve kontrollerine çabuk uyum sağlarsanız oldukça eğlenebilirsiniz. Ancak yine de geçemediğiniz bir kısım olursa, ekran başında köpürmek yerine kalkıp bir dolaşıp, hava alıp oyunun başına öyle oturun. Bir hayli verimli bir tercih olacaktır bence. ■ İlgin Ersoy



I am Bread

- Ekme olmak
- Yaşasın özgürlük
- Ufak tefek hatalar
- Kontroller biraz zor

8,0

Alternatif Surgeon Simulator



Please Don't Touch Anything ★

Kurallar bozulmak içindir...

Enim hayatımızda bir kez de olsa anne-mizden veya bir başkasından "Aman hiçbir şeye dokunma!", "Sakin ona el süreyim deme!" gibi cümleleri duymuşuzdur. Bu bize hiç engel oldu mu? Tabii ki hayır! Hatta daha da cezbedici olmuş ve büyük ihtimalle kırıp döküp üstüne azar ıstırmışızdır. Oyunu ilk gördüğümde de aklıma gelen bu olmuştu. Düşünsenize, orada kıpkırmızı kocaman bir düğme var ve biri ona basma diyor...

Please Don't Touch Anything, ilginç ve beklenilenden kısa süren bir bulmaca oyunu. Oyunun aslında çok temel bir yapısı var. Bir arkadaşınızın evindesiniz ve arkadaşınız tuvalete gidip geleceğini, bu esnada da odanın ortasındaki konsola göz kulak olmanızı söylüyor. Tabii giderken "Lütfen hiçbir şeye dokunma!" demeyi de ihmal etmiyor. Konsolun üzerinde küçük yeşil bir ekran, talimatların bulunduğu bir poster ve büyük kırmızı bir düğmeden başka bir şey göremiyoruz.

İlk olarak düğmeye basmakla işe koyuluyoruz. Düğmeye bastıktan sonra da karşımıza bir anahtar çıkıyor. Bundan sonrası aslında tamamen sizin kararınıza kalmış. Anahtarı mı çevireceksiniz yoksa yeniden düğmeye mi basacaksınız... Oyun bu temelde çalışıyor. Bastığınız düğmeler birbirinden farklı düğmeler, tuşlar, anahtarlar açıyor ve bunlardan çeşitli kombinasyonlar oluşturup bir sonuca varıyorsunuz. Veya varamayıp, dünyanın sonunu getirmiş oluyorsunuz! Oyunu her seferinde "Reset" tuşuyla yeniden başlatabiliyorsunuz. Oyunun amacı basit: Tüm sonları bulup oyunu tamamlamak. Her bulduğunuz son için bir poster çıkıyor ve konsolun üzerine ekleniyor. Toplam 16 tane son var. Bazılarını bulması çok kolay, bazıları ise oldukça zor ve karmaşık. Rastgele sonlar çıktığı için genelde bir sonraki sonu bulmak yerine karışık sırada sonları buluyorsunuz.

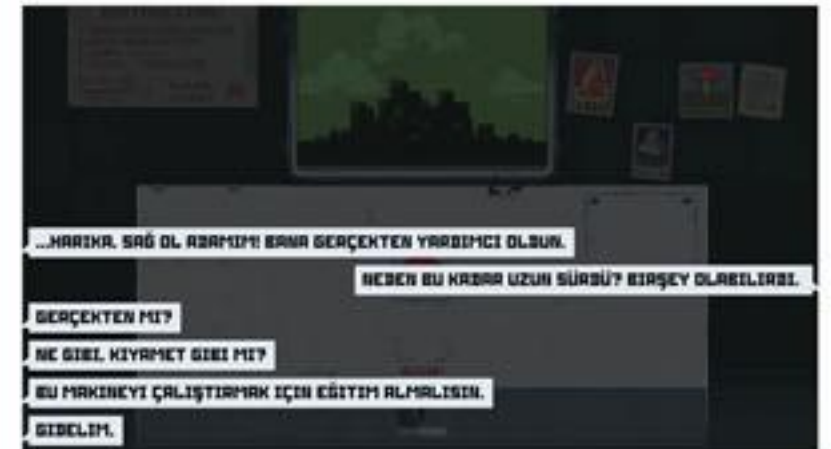
Çözümler karmaşık olduğundan defalarca farklı tuşlar deneyip çok farklı başka tuşlara ulaşabiliyor. Burada dikkat edilmesi gereken nokta ise not almak. Evet, rastgele bir sayıyı girdiniz ve tuttu. Bu durumda bu sayıyı bir yere not etmenizi öneririm; çünkü bir sonraki sonuç için en baştan başlamanız gerekecek ve büyük olasılıkla sayıyı unutmuş olacaksınız. Onlarca farklı kombinasyon deneyip hiç bir şey bulamayınca çıldırarak her tuşa basıp "Aaa oldu!" da diyebiliyor insan.

Please Don't Touch Anything oldukça düşük çözünürlüklü ve pikseli grafiklere sahip. Basit ama işlevsel olduğu söylenebilir. Ayrıca müzikleri de zekice ve etkileyici. Bir sona ulaşırken, kendinizi dünyayı kurtarıyor gibi hissine kapılmış bulabilirsiniz. Hani hep filmlerde gördüğümüz, mavi kabloyu mu kırmızı kabloyu mu kesmeliyim heyecanını verecek cinsten.

Oyunun ilgi çekici yanlarından biri de popüler kültüre bazı dokunuşlar yapması. Örneğin, Space Invaders ve Illuminati işaretinin görünmesi gibi. Oyun çok uzun sürmese de eğlenceli olduğunu söyleyebilirim. Sonların mükemmel olduğu söylenemez ama size bulmacayı çözmüş olmak zaten yeterince iyi hissettiriyor. Sonuçta o düğmeye basmamız gerekiyordu ama yaptık. Merak kediye öldürse de sanırım devam edip sonucu görmek, hiç başlamayıp pişman olmaktan iyidir, değil mi? ■ **Burçin Yılmaz**



Yapım **FourQuarters**
Dağıtım **BulkyPix, Plug In Digital**
Tür **Puzzle**
Platform **PC**
Web store.steampowered.com/app/354240



Please Don't Touch Anything

- Eğlenceli
- Müzikler başarılı
- Zorlu bulmacalar var
- Kısa

8,5

Alternatif Papers, Please


ANARŞİST

Anarchy in LEVEL!



The Witcher 3: Wild Hunt


Yapım **CD Projekt RED**
Dağıtım **CD Projekt**
Tür **RPG**
Web thewitcher.com/witcher3

Geldin mi Allah'ın cezası! GELDİN Mİ NİHAYET?! Heyecandan bağıyorum çünkü YETER! AaaAaaAA! Sesimiz çatallaştı, mahvolduk burada beklerken. Neyin hevesindeydin arkadaşım sen? Amacın neydi? Yazık değil miydi bize? Sen geleceksin diye beklerken türlü türlü saçma şey oynadık. Geç çabuk otur, ifadeni alacağız. Ne getirdin bize? Devasa bir oyun alanı görüyoruz. Güzel, güzel; tam istediğimiz gibi. Grafiklerini çok merak ediyorduk, PC'de bakalım sana biraz... Ultra ayarlarda ne kadar da güzel gözüküyorsun... Yalnız o küvet sahnesindeki bacakların nedir Geralt? Ağdacının ismini ver de hanımlara yönlendirelim. Her neyse, PS4 ve Xbox One'da ne oluyormuş, bir bakalım. Yan yana koymasak anlamayız farkı da PC'ye resmen torpil geçmişsin be CD Projekt? Bu arada senin ne biçim ismin var yahu... Yan bir firma açsan adı DVD Projekt mi olacak? CD Oyun diye bir dergi vardı, ona mı özendin nedir? Her neyse, laf edecek yer bulmakta zorlanıyorum, sevdim seni. 



Dungeons 2

Yapım **RealmForge Studios**
Dağıtım **Kalpso Media**
Tür **Strateji**
Web dungeons-game.com

Yahu sevgili oyun yapımcıları... Siz kimlerden oluşuyorsunuz, bir söyleseze bana? İçinizde kimse yok mu, "Hacı sanırım yanlış yönde ilerliyoruz." desin? Herkes birbirini mi pohpohluyor orada? Bizim sektörde yanlış yaptın mı, yanlış yaptığın söylenir yani... Sizde niye farklı? Bak elinizde ne güzel Dungeon Keeper vardı. Gidip onu birebir üretseniz bile şundan daha iyi bir oyun çıkmaz mıydı? Ayıp etmediniz mi biraz? İşin içine gerçek zamanlı strateji kısmını eklemeseydiniz olur müydünüz ya? Ayrıca Orc'tur, Goblin'dir, nedir artık; yıl oldu 2015. Senin zindanın var madem sıfırdan, değişik değişik yaratıklar ürettirsene bize. Değişik de isimler ver onlara. İlla değişik bir mekanik ekleyeceksen, zamanında Impossible Creatures çıkmıştı, ondaki gibi değişik yaratıklar yapmamıza olanak tanırdın, biz de farklı bir şeyler yaptığımızı sanırdık. Fakat yok, nerede sizde o hayal gücü... Ancak şablondan çalışmayı bilirsiniz. Reziller! Yıkıl karşımdan, yıkıl! 




Isyanmetre



Wolfenstein: The Old Blood


Yapım **Machine Games**
Dağıtım **Bethesda Softworks**
Tür **FPS**
Web **wolfenstein.com**

Wolfenstein ismi de eskimek bilmedi değil mi sevgili okurlar? 3D'den başladık, nerelere geldik; her şey hala 3D. Bir yere gelememişiz; aferin sana Bethesda. Tamam tamam, hakkını yemeyelim, The New Order çok güzeldi. Peki bu oyun niye güzel değil? Yapımcı aynı, dağıtımçı aynı? B@\$ vardı illa zombileri kanştıracaksınız işin içine. Bu akıllı Word de zaten bir öğrenemedi "zombi"nin Türkçe bir kelime olduğunu, yıllardır altını çizip duruyor. Çiz sen çiz, ancak beni gıcık edersin; başka bir şeye faydan yok! Sinirim sana patladı Microsoft, iyi mi... Gel gelelim bu The Old Blood'in neden bu kadar sıkıcı olduğuna... Neden bu kadar sıkıcı sence Bethesda? Niye böyle oldu? Neden dümdüz ilerleyip bir şeyleri vurmaktan ötesine kafa çalıştıramadın bu defa? Zor geldi tabii; hazır elinde yapılmış, başarıya ulaşmış bir ürün var, üzerine ne yapsak oyuncu alır dedin. Oyuncu salak çünkü değil mi? Cevap verme, mahkemelik olmayalım! Çok kötü bir iş yapmamış olabilirsin ama güzelim bir ürün ancak bu kadar kötü bir devama sahip olabilirdi. Yetenek Sizsiniz Bethesda. 



Block N Load

Yapım **Jagex**
Dağıtım **Jagex**
Tür **Aksiyon**
Web **blocknload.com**

"MOBA'lar baş kaldırmış, MOBA'lar baaş kaldırmış..." Efendim? Yayında mıyız? Ama MOBA sonuçta tüm dünya, ben ne yapayım? Bak şimdi bu Jagex'tekiler de ne yapmış, almış Minecraft'i, MOBA formülüyle birleştirmiş. Ha bir tek yapay zeka yok tren rayında ilerleyen. Formül tutmuş tutmasına da insanın da kafası karışıyor kardeşim! Düşünsene kocaman üssün var orada, her şeyden önemli. Onu korumak en büyük görevin. Daha da önemlisi, karşı takımın üssü var. Onu yok etmek de eş derecede önemde! Sen orada ne yapıyorsun, elinde kürek, blok blok yer kürüyorsun. Oldu mu şimdi? Ne ilgisi var olayla? Savaşacak mıyım, değerli maden peşinde mi koşacağım. İnsan ne yapacağını bilemiyor, savaşsan bir türlü, madencilik yapsan başka türlü... İletişim şart ortamda ama elin İspanyol'uyla, Alman'ıyla nereden, neyi konuşuyorsun. Anca "noob, gg, wp, idiot". Pehl 



10 Sayı Fiyatına
12 Sayı

79 TL

LEVEL'A ABONE OLUN

ABONE FORMU

☐ İlk defa abone oluyorum

☐ Yenileme

**ABONE
OLMAK İÇİN**

0212 478 0 300
www.doganburda.com

Firma Adı:

Adı Soyadı:

Doğum Tarihi

Mesleği (Görevi):

Adresi:

Posta Kodu:

Şehir:

Tel:

Faks:

Cep Tel:

E-Mail

Abonelik Bedelini ☐ Havale ile gönderiyorum ☐ Tek seferde kredi kartımdan çekiniz

Kredi kartımdan 3 taksitle çekiniz

☐ Advantage

☐ Axess

☐ Bonus

☐ Maximum

☐ World

Kart Sahibini Adı Soyadı:

☐ Visa

☐ Master Card

Kart No:

Son Kullanma Tarihi:

Güvenlik No:

☐ Faturayı Adıma Kesiniz

☐ Faturayı Firma Adına Kesiniz

V.Dairesi

V.No:

Adres:

Kart Sahibinin imzası:

Dergileriniz

Yurtiçi kargo

ile imza karşılığı
teslim edilecektir.

Abonelik Seçenekleri

☐ 1 yıllık abonelik (10 sayı fiyatına 12 sayı)

79 TL

Bu form 31 Haziran 2015 tarihine kadar geçerlidir.

Ödeme bilgileri

Türkiye İş Bankası
İstanbul Kurumsal Şubesi
IBAN : TR13 000 64 00000 11111 00 39936
Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş.
Not: Banka dekontunu form ile birlikte aşağıdaki adrese posta veya faks yoluyla ulaştırınız.
*Banka tarafından Havale ücreti talep edilmektedir.

***Taksitli Abonelik (Sadece kredi kartıyla yapılan ödemelerde geçerlidir.)**
Her ayın 20'sine kadar ulaşan abone başvuruları, çıkacak ilk sayıdan itibaren uygulanacaktır.

Doğan Burda Dergi Yayıncılık A.Ş.

Hürriyet Medya Towers 34212 Güneşli İSTANBUL
Tel: 0212 478 0 300
Faks: 0212 410 35 12-13
E-Posta: abone@doganburda.com
Web: www.doganburda.com



DONANIM



Apple

Apple Watch büyük beklentileri karşılayabiliyor mu?

Sayfa 101



Dell

XPS 13 her zamankinden daha güzel

Sayfa 102



LG

LG'nin yeni amiral gemisi nihayet gözüktü

Sayfa 103



Teknik Servis

Oyuncunun dostu Recep Baltaş, dertlere derman oluyor...

Sayfa 104



İşaretler artıyor

Apple kendi otomobilini mi üretecek?

Business Insider'in raporuna göre, Apple'ın A123 Systems ile yaşadığı "çalışanların kafalarını çelip kendi tarafına çekme" sorunu ile alakalı olarak firma avukatlarının mahkemelere verdiği bilgiler, Apple'ın otomotiv marketindeki planları hakkında yeni ipuçları veriyor. Bir belgede belirtilene göre "Apple şu anda, A123 ile aynı alanda yarışmak adına büyük ölçekli bir batarya bölümü kuruyor." Dahası, bütün katılımcılar "A123'te çalışmaları ile aynı olmasa da temelde benzer olan bir batarya bilimi, teknolojisi ve / veya ürünleri ile ilgili bir alanda çalışmakta." Geçtiğimiz hafta Fiat-Chrysler CEO'su, Tim Cook'un otomobil endüstrisi için bir "müdahale" planladığını söylemişti. ■



Geçiş için acele etmeyin

Bir tuğla olarak Nexus 7

2013 model Nexus 7'yi Android 5.0 Lollipop'a güncellemek isteyen bazı kullanıcılar, tabletlerinin kullanılmaz hale gelmesinden şikayetçi. Buna göre Lollipop yazılım güncellemesi, 2013 model Nexus 7'leri ve 2012 model Nexus 7'lerin bazılarını "tuğlaya" dönüştürebiliyor. İlk önyüklemenin ardından Google logosunda takılıp kalabiliyor. Kullanıcılara göre Android'in "kurtarma modunu" kullanmak ve buradan cihazı sıfırlamak, onu eski haline geri getirmiyor. Tek çözüm, tabletin anakartını değiştirmekten geçiyor. Daha kötüsüyse tabletlerin üreticisi olan Asus'un bu durumu garanti kapsamı dışında kabul etmesi ve onarım için 200 dolar talep etmesi. Google'ın ise Google Play üzerinden satın alınan Nexus 7'leri ücretsiz olarak değiştirdiği söyleniyor. Nexus 7'niz varsa ve henüz Android Lollipop güncellemesini yüklememişseniz, en azından şimdilik bunu yapmamanız tavsiye ediliyor. ■



Google Glass için yeni umut

Firma henüz son sözünü söylememiş

Google'ın dijital gözlüğü Glass için işler bir süredir iyi gitmiyordu. Toplumda büyük tepki alan ve kullanıcıların saldırıya bile uğradığı, dayak yediği Glass sonunda "vazgeçilen" bir ürüne dönüşmüştü. Google, gözlüğü günlük kullanım için piyasaya sürmekten vazgeçip, hastaneler, şantiyeler gibi mekanlarda kullanılması için kurumlara toplu olarak, özel projelerle satma kararı almıştı. Ancak şimdi Google'ın verdiği bir iş

ilanı, Glass'ın kaderinin değişebileceğini gösteriyor. Business Insider'a verilen iş ilanlarında Google ekibinin dijital gözlük konusuna ilgi duyan mühendisler araması, Google'ın Glass konusundaki kararını değiştirdiğini ifade ediyor. Dünyanın dijital gözlüklere henüz hazır olmadığını dile getirerek Glass'ı geçen yıl gündeminden indiren Google'ın, Microsoft'un sürpriz yaparak Hololens'i tanıtması ve büyük ilgi görmesinin ardından Glass'ı yeniden ön plana çıkarması mümkün olabilir. ■



128GB!

Hayallerin RAM'i gerçek oldu

Her ne kadar satın almak için çok fazla para ödemeniz gerekecek olsa da, artık PC'niz için muhteşem bir 128GB RAM kiti alma imkanınız bulunuyor. Corsair, iki farklı 128GB DDR4 RAM kitini satışa sunduğunu duyurdu. Kingston ise, yakın zamanda sunacağı setin 3000MHz hızına ulaşabileceğini duyurarak Corsair'e cevap verdi. Geçtiğimiz yıl üst seviye makinelerde yaşanan DDR3'ten DDR4'e geçiş hareketi, daha düşük voltaj, daha yüksek frekans ve daha yüksek kapasite

imkanının önünü açmaktaydı. Tabii ki ortalama bir kullanıcının 128GB RAM'e ihtiyacı olduğunu söyleyemeyiz ama bazı kullanıcıların gerçekten inanılmaz olduğu söylenebilecek RAM miktarlarına ihtiyacı gerçekten bulunuyor. Corsair'in iki yeni kiti özel Dominator serisine eklendi. Bu ikilinin "ucuz" olanı DDR4/2400 hızında çalışan sekiz adet 16GB DIMM kullanıyor ve "sadece" 1.980 dolar fiyatına sahip. Ayrıca DDR4/2666 kiti ise 2.120 dolara satılıyor. ■



Apple Watch ★

Bileğinizdeki iPhone mu?

Apple Watch, piyasaya şimdiye kadar sürülmüş olan akıllı saatlerden farklı olduğunu iddia eden, cesaretli bir cihaz. iPhone 5 ve daha sonraki iPhone'larla çalışan akıllı saatin farklı kasa maddelerinden, renklerden, boyutlardan ve kayışlardan oluşan 38 farklı çeşidi bulunuyor.

Yurtdışı fiyatları 349 dolardan başlayan ve 17.000 dolara kadar uzanan Apple Watch'un herhangi bir modelinin fiyatının uygun olduğunu söylemek zor. Mesajlar, Posta gibi uygulamaların ve uyarılarınızın sürekli yakınızdaki bir cihaza gelmesi, şüphesiz çok pratik. Saatin piyasadaki en kapsamlı fitness izleyicisi olmadığı gerçek, ancak Watch sayesinde attığınız adım sayısı, yaktığınız kaloriler ve kalp ritminiz gibi bilgileri yakından takip edebiliyorsunuz.

Apple Watch çoğu zaman bileğinize taktığınız küçük bir iPhone olarak değerlendiriliyor. Bu doğru, çünkü kare şekilli Watch'unuzla epostalarınıza bakabiliyor, Siri'yi açıp onunla konuşabiliyor, çağrı yapıp, gelen çağrıları cevaplayabiliyorsunuz. Android Wear'lı saatlerin hantal görünümüne kıyasla Apple'ın saatinin boyutları da oldukça uygun. 42mm'lik Watch'u kolumuza taktığımızda herhangi bir rahatsızlık hissetmedik. Watch'un 38mm'lik

modeli de var, ancak büyük model daha iyi pil ömrü ve büyük ekranının daha kolay kullanılabilmesi yüzünden daha çok tercih edilecek gibi görünüyor.

Peki bu saate gerçekten ihtiyacınız var mı? Saatin davranışlarınızı değiştirdiği ve hayatınızı kolaylaştırdığı doğru. Örneğin iPhone'unuz diğer odada şarj olurken gelen reklam çağrıları ve SMS'leri için yerinizden kalkmanıza gerek kalmıyor. Son mesajınıza 2 saat sonra "tamam" diye cevap veren arkadaşınızın mesajını da saatinizden kolayca görüp, telefonunuzun yanına gitmekle kaybedeceğiniz zamandan tasarruf edebiliyorsunuz. Ancak Apple Watch, iPhone'un yerine geçecek bir cihaz değil. iPhone'da olan, ancak bileğinizde kullanamadığınız birçok işlev de var.

Saatle çağrı yapabilseniz de, onu kullanarak yeni kişiler oluşturamıyorsunuz. Cihaz, sesinizi metne dönüştürüp veya sesli mesaj olarak yollayabilme yeteneğine sahip, ancak bunları düzenlemeye yönelik bir işlev sunmuyor. Watch, temel fitness hedeflerinizi takip edebiliyor ancak GPS'e sahip değil ve uykunuzu da izlemiyor. Üçüncü parti fitness uygulamalarıysa iPhone'unuzun yakında olmasını gerektiriyor. Shazam uygulamasıyla şarkıları dinleyip, isimlerini size söyleyebiliyor ancak

bunu kendi mikrofonuyla değil, iPhone'un üzerindeki mikrofonla yapıyor. Watch sahibi olsanız da iPhone'unuzu hep yanınızda taşımanız gerekiyor. Ancak Watch sayesinde telefonunuzu daha az kullanıyorsunuz.

Yeni bir akıllı saat almak konusunda kararlaysanız ve bir iPhone'unuz varsa, Apple Watch sizin için en kusursuz seçenek. Apple Watch, bazı iOS uygulamalarının işlevlerini ve tüm uyarıları kolunuza taşıyarak, sizi telefonunuzun kilidini sıkça açmaktan kurtarıyor.

Saatin üçüncü parti uygulamaların gelişimiyle çok daha fazlasını sunacağı bir gerçek. Ancak Apple Watch, bolca para dökmeniz gereken bir cihaz ve herkesi aynı anda memnun etmeyi başaramayabilir. ■ Zeynel Öztürk

Apple Watch

İthalat: Apple

Web: store.apple.com/tr

Artı: İyi Tasarım, Genellikle akıllı arayüz, İki farklı boyut seçeneği

Eksi: Pil ömrü bir gün, Önemli uygulamalar henüz yok, Pahalı

8,5



Dell XPS 13 (2015) ★

Dell'in en yeni arzu nesnesi...

Hem rahat taşınabilir oluşu hem iyi performans göstermesi nedeniyle dizüstü platformunda son zamanların en çok tercih edilen ürünlerinin başında elbette ultrabook'lar geliyor. İnce ve şık tasarımlarıyla her an yanımızda olmayı başaran bu cihazlar, öte yandan yüksek performans göstermeleriyle de hem genel kullanım hem profesyonel kullanımlar için iyi bir seçenek sunuyor. Bugün elimizdeki model ise Dell'in kısa bir süre önce tanıtmış olduğu XPS 13 modelinin 2015 sürümü.

Dell XPS 13'ün incelediğimiz modelinin kodu 9343. Bunu söylememiz önemli zira ürünün farklı model numaralarında farklı konfigürasyonda seçenekleri de bulunuyor. Genel tasarım itibarıyla aynı görünen bu modeller, ekran özellikleri ve teknik kadro gibi noktalarda farklılıklar gösteriyorlar. Elimizdeki model olan 9343 modeli ise, tam dokunmatik QHD+ çözünürlüğünde bir ekrana ve Intel i7 işlemciye sahip. Yani elimizdeki cihaz için XPS 13'ün tepe modeli de diyebiliriz. Kadroya ve özelliklere geçeceğiz, ancak önce söze tasarımla başlayalım.

Dell XPS 13, fazlasıyla şık görünen bir bilgisayar. Bilgisayar göze güzel görünüyor, zira hem ekran çerçevesi çok ince, hem klavye düzeni derli toplu, hem de gövdesi alüminyum. Aynı zamanda hafif olmasıyla da dikkat çeken laptop'ın hafif olması için yapısında karbon fiber malzeme kullanılmış. Yalnızca 1.26 kilogram ağırlığında olan cihaz, en kalın yerinde 15 mm'ye ulaşıyor.

XPS 13'ün incelediğimiz sürümü QHD+, yani 3200x1800 piksel çözünürlüğe sahip bir model. Bu nedenle yüksek çözünürlük isteyenlerin tercih etmek isteyeceklerini düşünüyoruz. Elbette bunun dışında Full HD çözünürlüklü modeli de seçenekler arasında bulunuyor. Ekran hem iyi görünüyor, hem iyi görüntü sunuyor. Parlak bir panel kullanılmış, ancak belki de yansıma yapmaması için mat panelin kullanılmış olması daha iyi bir seçenek olabilirdi diye düşünüyoruz.

XPS 13'ün teknik kadrosu ise yüksek performans isteyenlere hitap edecek cinsten. Intel'in yeni 5'inci nesil Broadwell mimarisinin temel alındığı bu işlemci, bu yılın ilk çeyreğinde piyasaya sürülen oldukça yeni bir işlemci. 2.40 GHz hızında çalışan işlemci, 3.00 GHz'e kadar vites yükseltebiliyor. 2 çekirdekli işlemci, düşük güç tüketimiyle de dikkat çekiyor.

İşlemcinin yaveri olan RAM hanesine baktığımızda 8 GB görüyoruz. Bu da dizüstünde yüksek performans için gayet yeterli. Ayrıca 256 GB'lık bir SSD alanın da sahibi olan XPS 13'ün CrystalDiskMark okuma ve yazma hızları ise sıralı okumada saniyede 556 MB, sıralı yazmada ise saniyede 263 MB. Okuma hızını beğendik, ancak yazma hızı daha yüksek olabilirdi doğrusu.

Peki, XPS 13'ün pil performansı nasıl? Hemen bundan da bahsedelim. XPS 13'e yaptığımız PCMark 8 Battery Life testinde aldığımız sonuç 4 saat 35 dakika civarındaydı. Sentetik sonucun yanına gerçek kullanım

noktasında da ekran parlaklığını azaltıp ses seviyesini de %50 seviyesine getirerek video testi yaptığımızda 7 saat 30 dakika gibi bir performans gözlemledik. Buna karşılık MacBook Air'in verdiği performansın ise 9 saat civarında olduğunu söyleyelim.

Dell XPS 13, güzel ve kullanışlı bir model. Şu sıralar kompakt yapıda, ancak güçlü performans gösteren bir ultrabook arayışı içinde olan kullanıcıların en az bizim kadar beğeneceklerini düşünüyoruz. Cihazın önemli artıları bulunuyor. Bunlar arasında elbette tepeye oynayan etkenler yüksek çözünürlükte dokunmatik ekran ve teknik kadro. Öte yandan tasarımı da şık ve kullanışlı. Elbette XPS 13'ün eksileri de yok değil. Bunların çoğundan az önce bahsettik, fakat bir ekleme daha yapacak olursak buna hoparlörlerin çok tiz ses verdiğini de söyleyebiliriz. Fakat göze batan önemli bir eksiği yok doğrusu XPS 13'ün. Gayet kullanışlı ve güzel bir model olmuş. Yakından incelemenizi öneririz.

■ **Ercan Uğurlu**

Dell XPS 13 (2015)

İthalat: Dell Türkiye

Web: www.dell.com.tr

Artı: Harika Ekran, Yeni nesil işlemci, Hafif ve ince,

Eksi: Ethernet ve HDMI yok, Tiz ses veren hoparlörler, Kameranın yeri

9,1

Kingston HyperX Savage SSD 240GB ★

Sağlam tasarım / zengin kutu içeriği

Yüksek performans almanın yolunun geçtiği SSD'ler, artık sistemlerin olmazsa olmaz depolama birimi. SSD takviyesi yapmadan önce bakılacak önemli modeller piyasada bulunuyor. Ciddi rekabet sağlayan markalar arasında yer alan Kingston'ın daha önce yine yüksek performanslı modellerini incelemiştik. Bugün elimizdeki model ise, Kingston'ın kısa bir süre önce duyurduğu HyperX Savage ailesinden bir model. Oyunculara özel ürün ve ekipmanlarıyla dikkat çeken Kingston'ın HyperX markasının bir ürünü olan Savage SSD'de, 4 çekirdekli ve 8 kanallı Phison S10 kontrolcü bulunuyor. 7 mm'lik tasarımı bizleri selamlayan HyperX Savage, kutu içeriğinde genişleme çerçevesiyle geliyor. Kutu içeriğinde gerekli tüm vidalar, hatta değiştirilebilir başlıklı şık bir tornavida da sunuluyor. Bilgisayarının kasasını, içinde yer alan donanım bileşenlerinin etiketleriyle süslemeyi sevenler için bir "HyperX" etiketi bile yer alıyor kutu içeriğinde. Dahası HyperX Savage'ın, SSD'nin dışında bir taşınabilir disk olarak da kullanılabilmesini

sağlayacak disk kasasıyla geliyor olması, kullanıcıları fazlasıyla memnun edecek tir diye düşünüyoruz. ATTO'da da yine 560MB/s sıralı okuma ve 530 MB/s sıralı yazma performansını karşıladığını gördüğümüz HyperX Savage, AS SSD'de erişim süre sonuçlarına göre yazma noktasında 1 ms ile Samsung 850 EVO'nun önündeyken, okuma noktasında ise 5 ms ile geriden geliyor. Bunlar büyük farklar değil elbette.

Toparlayacak olursak HyperX Savage'ın incelediğimiz 240 GB'lık modeli, gerçekten başarılı bir SSD. İyi bir SSD takviyesi ile sisteminizi terfi ettirmek istiyorsanız mutlaka düşünmeniz gereken bir seçenek. Performansı fiyatının hakkını veren HyperX Savage, yalnızca performansı değil, aynı zamanda zengin kutu içeriğiyle ve sunduğu mobil disk kutusuyla onu taşınabilir bir disk gibi kullanmanıza olanak tanımasıyla da ideal. 240 GB Kingston HyperX Savage'ın fiyatı 460 TL civarında.

■ Ercan Uğurlu



Kingston HyperX Savage SSD

İthalat: Asnet

Web: www.asnet.com.tr

Artı: Yüksek performans, Phison S10 kontrolör, Kutu içeriği, 3 yıl garanti, Birkaç noktada Samsung SSD 850 Evo'nun gerisinde

9,4

LG G4 ★

LG'nin deri kaplamalı amiral gemisi.

LG'nin yeni amirali G4, çok farklı bir tasarımla karşımıza çıkıyor. Deri kaplamalı olarak gelen G4, tamamen el işçiliğiyle üretilen gerçek deri kaplamasıyla fazlasıyla dikkat çekici. Telefonu elinizde tuttuğunuzda edindiğiniz his de gerçekten memnun edici. Bize gelen modeliyle kahverengi deri görünümünde olan telefon, ayrıca farklı renk seçeneklerinde deri arka yüzeyle de kullanıcılarla buluşuyor. LG G4 diğer amirallerden farklı olarak arka kapağını çıkartabileceğiniz bir cep telefonu. Ayrıca bataryayı da değiştirebiliyorsunuz. Özellikle bataryanın değiştirilebilir olması, telefonun önemli artıları arasında bulunuyor. G4'ün arka kapağını kaldırdığınızda altında microSD ve SIM kart slotlarını görebiliyorsunuz. Telefon kullanıcılara Android 5.1 işletim sistemiyle sunuluyor.

G4'ün ağırlığı 155 gram, kalınlığı ise 9.8 mm. Özellikle 6.8 mm'lik Galaxy S6 ile yan yana getirdiğinizde G4'ün daha kalın olduğu görülüyor. En kalın olduğu oval sırt kısmında 9.8 mm'ye ulaşan G4, kenarlara doğru ise inceliyor. Bu da telefonu elinizde tuttuğunuzda oldukça inceymiş izlenimi edinmenizi sağlıyor. O nedenle G4'ü çok kalın bulduğumuzu söyleyemeyiz doğrusu. Aklimıza takılan tek şey, bazı kullanıcıların G4'ü fazlasıyla geniş bulacağı. Boyut itibarıyla G3'ten biraz daha genişçe olan telefon, bu anlamda dikkat çekiyor. LG G4'ün ekranı, en çok dikkat çeken yönleri arasında görünüyor. 5.5 inç boyutunda olan ekran, G3'le bir noktaya kadar büyük ben-

zerlik gösteriyor. Ekran yine aynı boyutta ve 1440x2560 piksel, yani 2K görüntü sunuyor bizlere. Öte yandan G3'ün en iddialı olduğu 538 ppi değerindeki piksel yoğunluğu da G4'te arttırılmamış. Buna Corning Gorilla Glass 3'ü de ekleyelim. G3'ün ekranı zaten harikaydı, G4 de onun yolundan gidiyor. Fakat bazı noktalarda G3'ten çok daha iyi bir ekranla karşı karşıya olduğumuzu da belirtelim. LG G4'te Quantum IPS panel kullanıyor. G3'te True HD IPS panel varken, G4'te yeni panele geçilmiş ve bu panel bize daha zengin renkler sağlıyor. G3'e oranla yüzde 20 daha zengin renk ve yüzde 25 daha yüksek parlaklık sunan ekran, kontrastıyla ise gerçekten etkileyici. LG G4, işlemci hanesinde Qualcomm Snapdragon 808 yonga setini bulunduruyor. Bu anlamda diğer amirallerden fark yaratan G4, ilk Snapdragon 808'li model. Rakipleri gibi 8 değil, 6 çekirdekli iki işlemciden oluşan bu yonga, bize 2 çekirdekli 1.8 GHz hızında Cortex A57 ve 4 çekirdekli Cortex A53 işlemcilerini sunuyor. Tek kapasite seçeneğiyle gelen G4, 32 GB'lık dahili hafıza getiriyor. G3'te iki farklı kapasite seçeneği mevcuttu hatırlarsanız.

Sonuç olarak toparlayacak olursak, uzun zamandır beklediğimiz LG G4, beklediğimize değen bir model olmayı başarıyor. Fakat elit olduğunu da belirtmek gerekli. Son olarak gelen bilgilere göre G4'ün fiyatının 2400 TL dolaylarında olması bekleniyor.

■ Ercan Uğurlu



LG G4

İthalat: LG

Web: www.lg.com/tr

Artı: Muhteşem ekran, Deri kaplama tasarım, Genişletilebilir hafıza, **Eksi:** Pil ömrü, Parmak izi sensörü yok gerekli

9,0



TEKNİK SERVİS

Sorularınız için donanim@level.com.tr adresine e-posta gönderebilirsiniz.



S: Yeni bir oyun bilgisayarı toplamak istiyorum; i5 4460, MSI GTX 970, ASUS H81M-Plus, Corsair (2x4) Vengeance Pro, Kingston 120 GB HyperX 3K, Zalman Z3 Plus kasa, Corsair Builder VS 80 Plus 550W güç kaynağı. Sistem özellikleri olarak bunları seçtim. Bütçem 2500-3000 TL arası. Bu sistem beni ne kadar idare eder ve sizce bu sistemde geliştirmem gereken yerler var mı? İşlemci için stok fan dışında ayrı bir fan gerekli midir? Ayrıca eski sistemimden kalan bir i7 2600 işlemcim mevcut. Sizce yeni işlemci almayı bu işlemciyle devam edebilir miyim? Eğer edebilirsem onun yerine sistemimde ne gibi değişiklikler yapabilirim? Berke Babacan

C: i7 2600 halen daha geçerli bir işlemci. Lakin bu işlemciye uygun soke- te sahip anakart bulman zor olabilir. Topladığın sistemde bir sorun göremiyorum. Tek eksiği bir sabit disk. Stok fan i5 4460 için yeterli ama işini sağlama almak istersen Hyper 212 Evo gibi bir soğutucu da alabilirsin.

S: Asus R9 280X DirectCU II TOP mu daha iyi yoksa Zotac GTX 770 AMP! Edition mı? Ayrıca iki kart arasındaki gürültü farkı ne kadar? Yener İldan

C: R9 280X daha güçlü bir kart fakat arada devasa bir fark yok. Yine de Zotac yerine ASUS tavsiye ederim zira Zotac'ın RMA oranları biraz yüksek.

S: The Crew PC oyununu GT520MX ekran kartlı laptop bilgisayar kaldırır mı? Eray Durukan

C: GT520MX artık epey giriş seviyesi kalıyor. Ayarları kısarak açabilmen gerek zira

çözünürlük 720p çoğu laptapta. 1080p olsa idi şansın çok daha az olacaktı.

S: Bilgisayar özelliklerim: Core i5-750S, 4 GB RAM, NVIDIA GeForce GT 220. Çok iyi anlayan birisi değilim ama son çıkan oyunları açamıyorum. DX11 istiyor ve bunun için bazı parçaları değiştirmek istiyorum. Hangilerini değiştireyim neler ekliyorum? Veya değişiklik yapsam da bu sistemle olmaz mı dersiniz?

Mustafa Atakoğlu

C: Bellek miktarını 8 GB yapın. Bazı oyunlar için bu artık şart. Ekran kartını da GTX 750 Ti aldığınızda epey bir oyunu rahatlıkla oynayabilirsiniz.

S: Bilgisayarım özellikle internete bağlı iken anlık donuyor. İlk açılmasından itibaren bir-iki saniyede bir, yarım saniye donuyor. Bu sırada çalan ses vs. var ise bozuluyor... Diğer arkadaşlara, benzer konularda önerdiğiniz programlar ile RAM falan kontrol edecektim fakat bilgisayar son günlerde internete bile girmiyor, o yüzden programları indiremedim. Ne yapmalıyım? Format çözüm olur mu? Eralp Erboğa

C: Donanımsal bir arıza varsa format çözüm olmaz. HD Tune 5.50 kur ve Health bölümünden sabit disk sağlığını kontrol et. Sarı veya kırmızı girdi varsa disk bozuk olabilir. Windows 8.1 64 Bit'e de terfi etmende fayda var.

S: Yılsonu tatilinde bir dizüstü PC almıştım, ASUS-X550LB. Ben bu bilgisayarı geçen hafta 8.1'e güncellemişim. Güncellemez olaydım! Her PC açtığımda ekrana siyah bir komut satırı penceresi gelip gidiyor. Bazen PC'yi aç-

tığımda takılıyor. Bilgisayarı açıyorum oyuna giriyorum mouse imleci dönmeye başlıyor ve sonra donuyor PC, kitleniyor. Bazen klavye ve mouse kitleniyor. Sadece ekran var. Şifremi girmek için tıklıyorum bir daha hiçbir şey yapamıyorum. Ama bilgisayar donmuyor. Şifreyi girmem gereken yerde çubuk gidip geliyor sadece mouse ve klavyeyi kullanamıyorum. Bunu çözmek için ne yapmam gerekiyor? Utku İp

C: Windows 8'den 8.1'e güncellenen sistemlerde bu tür sorunlar olabiliyor. 8.1 temiz kurulum yaptığında sorun kalmayacaktır. Ayrıca bu işlem sayesinde üreticilerin PC'ye yüklediği gereksiz yazılımlardan kurtulabilirsin. Recovery yapma, temiz kurulum yap.

S: Haziran ayının sonuna doğru bir bilgisayar toplayacağım ama dizüstü oyun bilgisayarlarına da aklım kaymıyor değil. Âma konuştuğum herkes o kadar parayla dizüstünü 2'ye 3'e katlayacak bilgisayar toplarsın diyorlar. Sizce topladığım sistem nasıl? Değişmesi gereken parçalar var mı? Intel Core i7 4820K 3.7 GHz, Cooler Master Hyper T4 İşlemci fanı, Asus GTX970 ROG STRIX O.C. (bu ekran kartı yerine MSI GTX970 Gaming 4G kartı önerenler de oldu), MSI Z97 Gaming 5 Anakart, Kingston 8GB (2X4) HyperX Savage Red DDR3 1600Mhz CL9 XPM, Seagate 3.5" 1TB Barracuda SATA 3.0 64MB Cache 7200Rpm Harddisk, Samsung 120 GB 840 EVO SATA 3.0 SSD, Zalman Z3 Plus MidT ATX Kasa, Corsair Builder VS 80 Plus 650W Güç Kaynağı. Sizce bu sistemde eksik ya da yanlış var mı varsa önerilerinize açığım.

SATIN ALMA TABLOSU

LEVEL'dan herkese göre PC önerileri...



DONANIM TÜRÜ	GİRİŞ SEVİYESİ	ORTA SEVİYE	ÜST SEVİYE
KASA	CoolerMaster RC-K350 600 Watt	CoolerMaster RC-K350 600 Watt	Corsair Carbide 400R 750 watt
ANAKART	MSI 970A-G46	ASRock Z87 Fatal1ty Killer	MSI X99S Plus
İŞLEMÇİ	AMD FX-6300	Intel Core i5-4690K	Intel Core i7-5820K
İŞLEMÇİ FANI	AMD (Stok Fan)	CoolerMaster Hyper 412	Noctua NH-U14S
BELLEK	Kingston HyperX Beast 2x4 GB 2400 MHz	Kingston HyperX Beast 2x4 GB 2400 MHz	Kingston HyperX 4x4 GB 2400 MHz DDR4
EKRAN KARTI	AMD Radeon R7 265	AMD Radeon R9 280X	AMD Radeon R9 290
SABİT DİSK	Samsung 840 EVO 120 GB SSD	Samsung 840 EVO 250 GB SSD	Samsung 840 EVO 500 GB SSD
OPTİK SÜRÜCÜ	24x SATA DVD yazıcı	24x SATA DVD yazıcı	24x SATA DVD yazıcı
FİYAT	625\$ + KDV	1070\$ + KDV	1900\$ + KDV

C: İşlemci ve anakartın uyumsuz olması dışında bir sorun yok gibi. 4820K Ivy Bridge-E bir işlemci. Z97 ise Haswell için tasarlanmış bir yonga seti. Bu bağlamda işlemciyi Core i5 4690K yapabilirsiniz. SSD de 850 EVO serisi alınabilir. Ahmet Buğra Sevim

S: 3500 TL civarında bir PC oluşturacağım. GTX 970, i5 4690K ve MSI Gaming 5 anakartını kullanarak bir PC yaptım. 3560 lira tuttu. Sizce iyi midir? Egemen Kakaç

C: Sistemdeki diğer bileşenleri bilmeden kesin bir kaniya varmak zor. Kasa, PSU, bellek, SSD ve soğutucu da önem taşıyor. Örneğin böyle bir PC için 550W bir PSU kullanılabilir.

S: Asus P8H67-M EVO anakartım var. NVIDIA GTX 760 almayı düşünüyorum. Anakartım PCI Express 2.0 destekliyor. Ekran kartının ise PCIe 3.0. Herhangi bir sorun veya yavaşlama, ya da yerine uyuşmama gibi bir sorun oluşabilir mi? Serkan kalyon

C: PCI Express geriye dönük uyumludur. PCI Express 3.0 ekran kartını 2.0 destekli anakarta takıp sorunsuz ve performans kaybı olmadan kullanabilirsiniz.

S: Masaüstü PC toplamak istiyorum. Bütçem en fazla 2.500 TL. Bu fiyata alınabilecek en iyi PC'yi toplarsan memnun olurum. Benim aklım daha çok NVIDIA ve Intel'de. Ben bu PC'yi genellikle oyun oynamak için kullanacağım. Benim oynamak istediğim oyunlar CoD AW, GTA5 ve BF4 gibi oyunlar. Bu oyunları mümkün olduğunca en yüksek ayarlarında açabilecek bir PC istiyorum. Fatih Can ŞİPAL

C: i5 4690, H81 anakart ve GTX 960 üçlüsü ile söz konusu oyunları oynayabilirsin. 8 GB RAM, 120 GB SSD, 1 TB HDD ve 500W PSU bu sisteme yeterli olacaktır.

S: Önce kötü durumda olduğumu düşündüğüm bilgisayarımın özelliklerini vereyim: Intel Core 2 Duo CPU E4500 @ 2.20GHz 2.20 GHz, 2.00 GB RAM, 32 bit işletim Sistemi, x64 tabanlı işlemci. Tek oynadığım oyun League of Legends. Ayarları düşünerek oynayabiliyordum oyunumu ama geçen gün oyunumun rengi soldu bir anda. Bütün ekranın değil, sadece oyunun. Oynayamıyorum şu an. (Oyunu silip düzgünce tekrar yükledim dosyalarda sıkıntı yok). Videolarda garip bir karıncalanma sorunu olmaya başladı. Arkadaşlarım ekran kartıma bir şeyler olduğunu söylediler ama ben bir bilene sorayım dedim. Bilgisayarıma ne olmuş olabilir? Sistemim de

Bellek miktarını 8 GB yapın. Bazı oyunlar için bu artık şart. Ekran kartını da GTX 750 Ti aldığınızda epey bir oyunu rahatlıkla oynayabilirsiniz

neleri değiştirsem oyunumu daha iyi oynayabilirim? Ege Pakalın

C: Ekran kartının bozulmuş olma ihtimali çok yüksek. Özellikle de kartın belleği

bozulduğunda renklerde bozulma meydana gelebilir. RAM 4 GB

olmalı en azından. Ekran kartı olarak da GTX 750 Ti alınabilir. Tabi anakart VIA yonga setli olmamalı. G31/G41 ise de umarım Foxconn değildir zira yine uyum sorunu yaratabilir yeni ekran kartları ile.



MARKET

Son yılların atlanmaması gereken oyunları



AC: Unity

Yıllardır tek başına suikast yapmaktan sıkılan Assassin's Creed oyuncular, Unity'deki co-op multiplayer desteği sayesinde aradıklarını buldular.

Yapım Ubisoft
Dağıtım Ubisoft
Çıkış Tarihi 2014



Advanced Warfare

İkinci Dünya Savaşı ile başlayan Call of Duty maceramızda artık zamanın ötesine geçtik, ileri teknoloji ekipmanlar kullanmaya başladık.

Yapım Infinity Ward
Dağıtım Activision
Çıkış Tarihi 2014



BioShock Infinite

İki oyun boyunca oyuncuları sualtı şehirlerinde ağırlayan BioShock, gökyüzüne çıktığında da aynı başarıyı sürdürebileceğini kanıtladı ve oyuncuları büyüledi.

Yapım Irrational Games
Dağıtım 2K Games
Çıkış Tarihi 2013



Destiny

Halo serisiyle isim yapan ve yeni bir heyecan arayan Bungie, Destiny ile yeni nesil konsol oyuncularına yepyeni bir dünyanın kapılarını açtı.

Yapım Bungie
Dağıtım Activision
Çıkış Tarihi 2014



Grand Theft Auto V

San Andreas ruhunu geri getiren, oyuncuya sınırsız özgürlük tanıyan ve seriyi yeniden oyun dünyasının zirvesine taşıyan yapımı saatlerce, günlerce, haftalarca oynayacağız.

Yapım Rockstar North
Dağıtım Rockstar Games
Çıkış Tarihi 2013/2014



Hearthstone

Bünyesinde az sayıda oyun ama çok sayıda kahraman barındıran Blizzard, Warcraft'ın karakterlerini muazzam bir kart oyununda bir araya getirdi.

Yapım Blizzard
Dağıtım Blizzard
Çıkış Tarihi 2014



Mortal Kombat X

Sub-Zero ve Scorpion arasındaki savaş her zamankinden daha şiddetli, daha sürükleyici.

Yapım NetherRealm Studios
Dağıtım Warner Bros
Çıkış Tarihi 2015



StarCraft II

Üçleme olarak piyasaya sürülmesi planlanan StarCraft II, Heart of the Swarm'da Zerg ırkını merkeze alırken Wings of Liberty'nin bir adım önüne geçmeyi başardı.

Yapım Blizzard
Dağıtım Activision Blizzard
Çıkış Tarihi 2013

Puan Arşivi

MAYIS 2015

Dark Souls II - SoFS	90	StarDrive 2	82	Assassin's Creed Rogue PC	78
Dyscourse	70	Starpoint Gemini 2 - Exp	74	Battlefield Hardline	86
Fire	75	Star Ruler 2	71	Bloodborne	76
Game of Thrones: Ep03	85	Stock Car Extreme	79	Cities: Skylines	90
Grand Theft Auto V	95	The Escapists	80	Deathtrap	80
Hand of Fate	84	Three Fourths Home	75	DmC: Devil May Cry - DE	89
Hearthstone - Blackrock Mt.	82	theHunter: Primal	65	Etherium	81
Mortal Kombat X	81	VoidExpanse	70	Final Fantasy Type-0 HD	65
Pillars of Eternity	95	Woolfe: The Red Hood Diaries	70	Helldivers	85
Screamride	70			Homeworld Remastered	86
		NİSAN 2015		Hotline Miami 2: Wrong Number	87



Diablo III

14 yıllık aradan sonra piyasaya bomba gibi bir dönüş yapan Diablo III, güncelleme ve yama desteği sayesinde bir 14 yıl daha ayakta kalabileceğini gösterdi.

Yapım Blizzard
Dağıtım Blizzard
Çıkış Tarihi 2012



Evolve

AvP2'den beri av/avcı arasındaki dengeyi bu kadar güzel kurabilen bir yapım görmemiştik, siz hangi tarafta olursanız olun, leziz.

Yapım EA DICE
Dağıtım Electronic Arts
Çıkış Tarihi 2015



Far Cry 4

Far Cry 3'ü oynarken oyunun kötü adamı Vaas'a hayran kalanlar, bu kez de Pagan Min ile tanışıp Himalayalar'ın soğuk atmosferinde Vaas'ı unutmaya çalıştılar.

Yapım Ubisoft
Dağıtım Ubisoft
Çıkış Tarihi 2014



Forza Horizon 2

Yarış oyunları kategorisinin açık dünya temasına sahip bu en iyi örneği, zengin içeriği ve sonsuz eğlencesiyle oyuncuları ekran başına kilitliyor.

Yapım Playground, Turn 10
Dağıtım Microsoft
Çıkış Tarihi 2014



The Last of Us

PlayStation 3'ün PlayStation 4 öncesi son kurşunlarından biri olan The Last of Us, belki de PlayStation 3 tarihinin en iyi oyunu olarak kayıtlara geçmeyi başardı.

Yapım Naughty Dog
Dağıtım Sony
Çıkış Tarihi 2013



Titanfall

Call of Duty serisinin yapımcıları tarafından kurulan Respawn Entertainment, çok daha hızlı ve adrenalin dolu bir oyunla yeniden karşımıza çıktılar.

Yapım Respawn
Dağıtım EA
Çıkış Tarihi 2014



Warlords of Draenor

World of Warcraft oyuncuların, adeta "tatil adası" havasında geçen Pandaria'dan sonra Draenor'a, gerçek savaş atmosferine geri döndüler.

Yapım Blizzard
Dağıtım Blizzard
Çıkış Tarihi 2014



Watch_Dogs

"Açık dünya" türündeki oyunlara yeni bir soluk getiren yapım, "hack" konusuna ilgi duyanların önüne koca bir şehir sunuyor.

Yapım Ubisoft
Dağıtım Ubisoft
Çıkış Tarihi 2014

Ori and the Blind Forest	90
Resident Evil Revelations 2	85
RIDE	75
Shelter 2	75
Sunless Sea	86
Tormentum: Dark Sorrow	80
Zombie Army Trilogy	80
MART 2015	
Castle In The Darkness	85
Duke Nukem 3D: Megaton Edition	79

Dying Light	71
Evolve	93
Game Of Thrones Episode 2	90
Grow Home	72
Heroes of Might & Magic III HD Edition	80
Super Stardust Ultra	81
The Book Of Unwritten Tales 2	85
The Order: 1886	70
Total War: Attila	85
ŞUBAT 2015	

Assassin's Creed: Unity - Dead Kings	72
Blackguards	83
Citizens of Earth	80
Geometry Dash	80
Grim Fandango Remastered	95
Kalimba	85
Metal Gear Solid V: Ground Zeroes (PC)	80
Resident Evil HD Remaster	76
Saints Row: Gat out of Hell	75
Void Destroyer	80
Warhammer 40.000: Armageddon	80

KÜLTÜR & SANAT

Film, Kitap, Web Sitesi, Albüm, Konser...

KAHRAMANGİLLER



Şeye Ragmen Umut Dolu Bir
Yaz: Rüzgâr Vadi

Şeye Ragmen Umut Dolu Bir
Yaz: Rüzgâr Vadi

Şeye Ragmen Umut Dolu Bir
Yaz: Rüzgâr Vadi

Şeye Ragmen Umut Dolu Bir
Yaz: Rüzgâr Vadi

Şeye Ragmen Umut Dolu Bir
Yaz: Rüzgâr Vadi

Şeye Ragmen Umut Dolu Bir
Yaz: Rüzgâr Vadi

Şeye Ragmen Umut Dolu Bir
Yaz: Rüzgâr Vadi

Şeye Ragmen Umut Dolu Bir
Yaz: Rüzgâr Vadi

Şeye Ragmen Umut Dolu Bir
Yaz: Rüzgâr Vadi

Şeye Ragmen Umut Dolu Bir
Yaz: Rüzgâr Vadi

Şeye Ragmen Umut Dolu Bir
Yaz: Rüzgâr Vadi

Şeye Ragmen Umut Dolu Bir
Yaz: Rüzgâr Vadi

Şeye Ragmen Umut Dolu Bir
Yaz: Rüzgâr Vadi

Şeye Ragmen Umut Dolu Bir
Yaz: Rüzgâr Vadi

Şeye Ragmen Umut Dolu Bir
Yaz: Rüzgâr Vadi

Şeye Ragmen Umut Dolu Bir
Yaz: Rüzgâr Vadi

Şeye Ragmen Umut Dolu Bir
Yaz: Rüzgâr Vadi

Şeye Ragmen Umut Dolu Bir
Yaz: Rüzgâr Vadi

Şeye Ragmen Umut Dolu Bir
Yaz: Rüzgâr Vadi

Şeye Ragmen Umut Dolu Bir
Yaz: Rüzgâr Vadi

Şeye Ragmen Umut Dolu Bir
Yaz: Rüzgâr Vadi

Şeye Ragmen Umut Dolu Bir
Yaz: Rüzgâr Vadi

Şeye Ragmen Umut Dolu Bir
Yaz: Rüzgâr Vadi

Şeye Ragmen Umut Dolu Bir
Yaz: Rüzgâr Vadi

Şeye Ragmen Umut Dolu Bir
Yaz: Rüzgâr Vadi

Şeye Ragmen Umut Dolu Bir
Yaz: Rüzgâr Vadi

Şeye Ragmen Umut Dolu Bir
Yaz: Rüzgâr Vadi

Şeye Ragmen Umut Dolu Bir
Yaz: Rüzgâr Vadi

Şeye Ragmen Umut Dolu Bir
Yaz: Rüzgâr Vadi

Şeye Ragmen Umut Dolu Bir
Yaz: Rüzgâr Vadi

Şeye Ragmen Umut Dolu Bir
Yaz: Rüzgâr Vadi

Şeye Ragmen Umut Dolu Bir
Yaz: Rüzgâr Vadi

Şeye Ragmen Umut Dolu Bir
Yaz: Rüzgâr Vadi

Şeye Ragmen Umut Dolu Bir
Yaz: Rüzgâr Vadi

Şeye Ragmen Umut Dolu Bir
Yaz: Rüzgâr Vadi

Şeye Ragmen Umut Dolu Bir
Yaz: Rüzgâr Vadi

Şeye Ragmen Umut Dolu Bir
Yaz: Rüzgâr Vadi

Şeye Ragmen Umut Dolu Bir
Yaz: Rüzgâr Vadi

Şeye Ragmen Umut Dolu Bir
Yaz: Rüzgâr Vadi

Şeye Ragmen Umut Dolu Bir
Yaz: Rüzgâr Vadi

Şeye Ragmen Umut Dolu Bir
Yaz: Rüzgâr Vadi

Şeye Ragmen Umut Dolu Bir
Yaz: Rüzgâr Vadi

Şeye Ragmen Umut Dolu Bir
Yaz: Rüzgâr Vadi

Şeye Ragmen Umut Dolu Bir
Yaz: Rüzgâr Vadi

Şeye Ragmen Umut Dolu Bir
Yaz: Rüzgâr Vadi

Şeye Ragmen Umut Dolu Bir
Yaz: Rüzgâr Vadi

Şeye Ragmen Umut Dolu Bir
Yaz: Rüzgâr Vadi

Şeye Ragmen Umut Dolu Bir
Yaz: Rüzgâr Vadi

Şeye Ragmen Umut Dolu Bir
Yaz: Rüzgâr Vadi

Şeye Ragmen Umut Dolu Bir
Yaz: Rüzgâr Vadi

Şeye Ragmen Umut Dolu Bir
Yaz: Rüzgâr Vadi

Şeye Ragmen Umut Dolu Bir
Yaz: Rüzgâr Vadi

Şeye Ragmen Umut Dolu Bir
Yaz: Rüzgâr Vadi

Şeye Ragmen Umut Dolu Bir
Yaz: Rüzgâr Vadi

Şeye Ragmen Umut Dolu Bir
Yaz: Rüzgâr Vadi

Şeye Ragmen Umut Dolu Bir
Yaz: Rüzgâr Vadi

Şeye Ragmen Umut Dolu Bir
Yaz: Rüzgâr Vadi

Şeye Ragmen Umut Dolu Bir
Yaz: Rüzgâr Vadi

Şeye Ragmen Umut Dolu Bir
Yaz: Rüzgâr Vadi

Şeye Ragmen Umut Dolu Bir
Yaz: Rüzgâr Vadi

Şeye Ragmen Umut Dolu Bir
Yaz: Rüzgâr Vadi

Şeye Ragmen Umut Dolu Bir
Yaz: Rüzgâr Vadi

Şeye Ragmen Umut Dolu Bir
Yaz: Rüzgâr Vadi

Şeye Ragmen Umut Dolu Bir
Yaz: Rüzgâr Vadi

Şeye Ragmen Umut Dolu Bir
Yaz: Rüzgâr Vadi

Şeye Ragmen Umut Dolu Bir
Yaz: Rüzgâr Vadi

Şeye Ragmen Umut Dolu Bir
Yaz: Rüzgâr Vadi

Şeye Ragmen Umut Dolu Bir
Yaz: Rüzgâr Vadi



Baator 8 - Cehennem
Oyunlarımızda Kullanmak

Baator 8 - Cehennem
Oyunlarımızda Kullanmak

Baator 8 - Cehennem
Oyunlarımızda Kullanmak

Baator 8 - Cehennem
Oyunlarımızda Kullanmak

Baator 8 - Cehennem
Oyunlarımızda Kullanmak

Baator 8 - Cehennem
Oyunlarımızda Kullanmak

Baator 8 - Cehennem
Oyunlarımızda Kullanmak

Baator 8 - Cehennem
Oyunlarımızda Kullanmak

Baator 8 - Cehennem
Oyunlarımızda Kullanmak

Baator 8 - Cehennem
Oyunlarımızda Kullanmak

Baator 8 - Cehennem
Oyunlarımızda Kullanmak

Baator 8 - Cehennem
Oyunlarımızda Kullanmak

Baator 8 - Cehennem
Oyunlarımızda Kullanmak

Baator 8 - Cehennem
Oyunlarımızda Kullanmak

Baator 8 - Cehennem
Oyunlarımızda Kullanmak

Baator 8 - Cehennem
Oyunlarımızda Kullanmak

Baator 8 - Cehennem
Oyunlarımızda Kullanmak

Baator 8 - Cehennem
Oyunlarımızda Kullanmak

Baator 8 - Cehennem
Oyunlarımızda Kullanmak

Baator 8 - Cehennem
Oyunlarımızda Kullanmak

Baator 8 - Cehennem
Oyunlarımızda Kullanmak

Baator 8 - Cehennem
Oyunlarımızda Kullanmak

Baator 8 - Cehennem
Oyunlarımızda Kullanmak

Baator 8 - Cehennem
Oyunlarımızda Kullanmak

Baator 8 - Cehennem
Oyunlarımızda Kullanmak

Baator 8 - Cehennem
Oyunlarımızda Kullanmak

Baator 8 - Cehennem
Oyunlarımızda Kullanmak

Baator 8 - Cehennem
Oyunlarımızda Kullanmak

Baator 8 - Cehennem
Oyunlarımızda Kullanmak

Baator 8 - Cehennem
Oyunlarımızda Kullanmak

Baator 8 - Cehennem
Oyunlarımızda Kullanmak

Baator 8 - Cehennem
Oyunlarımızda Kullanmak

Baator 8 - Cehennem
Oyunlarımızda Kullanmak

Baator 8 - Cehennem
Oyunlarımızda Kullanmak

Baator 8 - Cehennem
Oyunlarımızda Kullanmak

Baator 8 - Cehennem
Oyunlarımızda Kullanmak

Baator 8 - Cehennem
Oyunlarımızda Kullanmak

Baator 8 - Cehennem
Oyunlarımızda Kullanmak

Baator 8 - Cehennem
Oyunlarımızda Kullanmak

Baator 8 - Cehennem
Oyunlarımızda Kullanmak

Baator 8 - Cehennem
Oyunlarımızda Kullanmak

Baator 8 - Cehennem
Oyunlarımızda Kullanmak

Baator 8 - Cehennem
Oyunlarımızda Kullanmak

Baator 8 - Cehennem
Oyunlarımızda Kullanmak

Baator 8 - Cehennem
Oyunlarımızda Kullanmak

Baator 8 - Cehennem
Oyunlarımızda Kullanmak

Baator 8 - Cehennem
Oyunlarımızda Kullanmak

Baator 8 - Cehennem
Oyunlarımızda Kullanmak

Baator 8 - Cehennem
Oyunlarımızda Kullanmak

Baator 8 - Cehennem
Oyunlarımızda Kullanmak

Baator 8 - Cehennem
Oyunlarımızda Kullanmak

Baator 8 - Cehennem
Oyunlarımızda Kullanmak

Baator 8 - Cehennem
Oyunlarımızda Kullanmak

Baator 8 - Cehennem
Oyunlarımızda Kullanmak

Baator 8 - Cehennem
Oyunlarımızda Kullanmak

Baator 8 - Cehennem
Oyunlarımızda Kullanmak

Baator 8 - Cehennem
Oyunlarımızda Kullanmak

Baator 8 - Cehennem
Oyunlarımızda Kullanmak

Baator 8 - Cehennem
Oyunlarımızda Kullanmak

Baator 8 - Cehennem
Oyunlarımızda Kullanmak

Baator 8 - Cehennem
Oyunlarımızda Kullanmak

Baator 8 - Cehennem
Oyunlarımızda Kullanmak

Baator 8 - Cehennem
Oyunlarımızda Kullanmak

Baator 8 - Cehennem
Oyunlarımızda Kullanmak

Baator 8 - Cehennem
Oyunlarımızda Kullanmak

Baator 8 - Cehennem
Oyunlarımızda Kullanmak

Baator 8 - Cehennem
Oyunlarımızda Kullanmak

Baator 8 - Cehennem
Oyunlarımızda Kullanmak



X-Wing Turnuva Rap
Tipi Turnuvası (29 N)

X-Wing Turnuva Rap
Tipi Turnuvası (29 N)

X-Wing Turnuva Rap
Tipi Turnuvası (29 N)

X-Wing Turnuva Rap
Tipi Turnuvası (29 N)

X-Wing Turnuva Rap
Tipi Turnuvası (29 N)

X-Wing Turnuva Rap
Tipi Turnuvası (29 N)

X-Wing Turnuva Rap
Tipi Turnuvası (29 N)

X-Wing Turnuva Rap
Tipi Turnuvası (29 N)

X-Wing Turnuva Rap
Tipi Turnuvası (29 N)

X-Wing Turnuva Rap
Tipi Turnuvası (29 N)

X-Wing Turnuva Rap
Tipi Turnuvası (29 N)

X-Wing Turnuva Rap
Tipi Turnuvası (29 N)

X-Wing Turnuva Rap
Tipi Turnuvası (29 N)

X-Wing Turnuva Rap
Tipi Turnuvası (29 N)

X-Wing Turnuva Rap
Tipi Turnuvası (29 N)

X-Wing Turnuva Rap
Tipi Turnuvası (29 N)

X-Wing Turnuva Rap
Tipi Turnuvası (29 N)

X-Wing Turnuva Rap
Tipi Turnuvası (29 N)

X-Wing Turnuva Rap
Tipi Turnuvası (29 N)

X-Wing Turnuva Rap
Tipi Turnuvası (29 N)

X-Wing Turnuva Rap
Tipi Turnuvası (29 N)

X-Wing Turnuva Rap
Tipi Turnuvası (29 N)

X-Wing Turnuva Rap
Tipi Turnuvası (29 N)

X-Wing Turnuva Rap
Tipi Turnuvası (29 N)

X-Wing Turnuva Rap
Tipi Turnuvası (29 N)

X-Wing Turnuva Rap
Tipi Turnuvası (29 N)

X-Wing Turnuva Rap
Tipi Turnuvası (29 N)

X-Wing Turnuva Rap
Tipi Turnuvası (29 N)

X-Wing Turnuva Rap
Tipi Turnuvası (29 N)

X-Wing Turnuva Rap
Tipi Turnuvası (29 N)

X-Wing Turnuva Rap
Tipi Turnuvası (29 N)

X-Wing Turnuva Rap
Tipi Turnuvası (29 N)

X-Wing Turnuva Rap
Tipi Turnuvası (29 N)

X-Wing Turnuva Rap
Tipi Turnuvası (29 N)

X-Wing Turnuva Rap
Tipi Turnuvası (29 N)

X-Wing Turnuva Rap
Tipi Turnuvası (29 N)

X-Wing Turnuva Rap
Tipi Turnuvası (29 N)

X-Wing Turnuva Rap
Tipi Turnuvası (29 N)

X-Wing Turnuva Rap
Tipi Turnuvası (29 N)

X-Wing Turnuva Rap
Tipi Turnuvası (29 N)

X-Wing Turnuva Rap
Tipi Turnuvası (29 N)

X-Wing Turnuva Rap
Tipi Turnuvası (29 N)

X-Wing Turnuva Rap
Tipi Turnuvası (29 N)

X-Wing Turnuva Rap
Tipi Turnuvası (29 N)

X-Wing Turnuva Rap
Tipi Turnuvası (29 N)

X-Wing Turnuva Rap
Tipi Turnuvası (29 N)

X-Wing Turnuva Rap
Tipi Turnuvası (29 N)

X-Wing Turnuva Rap
Tipi Turnuvası (29 N)

X-Wing Turnuva Rap
Tipi Turnuvası (29 N)

X-Wing Turnuva Rap
Tipi Turnuvası (29 N)

X-Wing Turnuva Rap
Tipi Turnuvası (29 N)

X-Wing Turnuva Rap
Tipi Turnuvası (29 N)

X-Wing Turnuva Rap
Tipi Turnuvası (29 N)

X-Wing Turnuva Rap
Tipi Turnuvası (29 N)

X-Wing Turnuva Rap
Tipi Turnuvası (29 N)

X-Wing Turnuva Rap
Tipi Turnuvası (29 N)

X-Wing Turnuva Rap
Tipi Turnuvası (29 N)

X-Wing Turnuva Rap
Tipi Turnuvası (29 N)

X-Wing Turnuva Rap
Tipi Turnuvası (29 N)

X-Wing Turnuva Rap
Tipi Turnuvası (29 N)

X-Wing Turnuva Rap
Tipi Turnuvası (29 N)

X-Wing Turnuva Rap
Tipi Turnuvası (29 N)

X-Wing Turnuva Rap
Tipi Turnuvası (29 N)

X-Wing Turnuva Rap
Tipi Turnuvası (29 N)

X-Wing Turnuva Rap
Tipi Turnuvası (29 N)

X-Wing Turnuva Rap
Tipi Turnuvası (29 N)

X-Wing Turnuva Rap
Tipi Turnuvası (29 N)

X-Wing Turnuva Rap
Tipi Turnuvası (29 N)



www.kahramangiller.com

Ultron Çağı
Brian Michael Bendis

Web sitelerinin yapımı gün geçtikçe kolaylaştığından artık bolca hobi sitesi de bulabiliyoruz sanırım. Lakin bir siteyi oluşturmaktan çok ayakta tutmak, güncelliğini sağlamak önemli. Kahramangiller'e baktığımızda da, ilk aşamada çok güzel bir tasarım görüyoruz. Sade, neyin nerede olduğu belli, kategoriler güzel ayarlanmış... Ana sayfada son yazılan makaleler kategorilerine göre şık bir biçimde sayfaya dağıtılmış. Sitede Anime, Çizgi-Roman, Dizi, Oyun, Kart oyunu, ne ararsanız var. Her kategoride de birçok yazar, birçok makale karalamış; tek bir isim tüm dünyayı yazmamış. (Ben site kursam kesin durum böyle olur.) Her şey güzelken beni sitedeki içerik azlığı biraz rahatsız etti. Elbette herkesin kendi işi gücü vardır, zamanı oldukça siteye katkı sağlıyordur ama bu haliyle siteyi sürekli ziyaret etme isteği ziyaretçilerde azalabilir. İçerik konusunda da ivme alırsa, Kahramangiller'in geleceği parlak. ■



Wolfheart
Winterborn

İki yıl kadar geç keşfederek kendisiyle tanışma imkanı bulduğum Wolfheart, ilk bakışta Moonspell'in geçtiğimiz aylarda tanıttığım eski albümünün izlenimini verse de burada grup adı Wolfheart, albüm adı da Winterborn. 11 parçadan oluşan albümü tanımlamak için Melodik Death Metal diyebiliriz ama parçalarda Doom'a çalan taraflar da yok değil. Mükemmel bir giriş parçasıyla açılan albüm hızla brutal vokallerle ivme kazanıyor ve yeri geliyor yavaşlıyor, yeri geliyor hızlanarak sizi başka bir diyara çekiyor. İlk aşamada parçaları birbirinden ayırmak pek kolay olmasa da albümü birkaç kez dinledikten sonra aldığınız keyif daha da fazlalaşılıyor. İşin güzel tarafı albüm hiçbir zaman çekilmeyecek kadar teknik hale geliyor. (Çok teknik metalden hoşlanmıyorum.) Grup güzel bir atmosfer benimsemiş ve onun içinde sizi güzel bir serüvene çıkartıyor. ■



9



8



Macabre Omen Gods of War – At War

1994 yılında kurulan Macabre Omen, 2005'ten önce bir albüm çıkartamamış olsa da ne yaptıklarını biliyorlarmış. 2015'te piyasaya çıkan Gods of War – At War da ikinci ve belki de en kaliteli albümleri. Üstelik grup dediğimiz Macabre Omen sadece iki kişiden oluşuyor ve bu anlamda bence daha da büyük bir saygıyı hak ediyorlar. Sekiz parçalık albüm bir başlıyor, aynen o şekilde de devam ediyor. Duraksama, hız kesme yok. Bu albümü kulağınıza takıp (Albümü kulağa takmak?) ya uzun bir yolculuğa çıkacaksınız ya da yürüyüp gideceksiniz. İş yaparken, dur biraz müzik dinleyeyim diyerek dinlenecek müzik değil. Grup bolca enstrüman ve güzel melodilerle süslediği albümünde bana sorarsanız şahane bir iş başarmış. Brutal vokaller arka planda kaldığından çok yorucu bir maraton da olmuyor. ■



8



Avengers: Age of Ultron

Ne film di! Bir filmi soluksuz izlemenin tarifi Avengers: Age of Ultron'dan başkası değil bana sorarsanız. Bir de IMAX kalitesinde izleyince, gerçekten bambaşka oldu her şey. Transformers kopyası ilk Avengers filminden sonra Marvel evrenine gerçekten dokunan Age of Ultron, Bruce Banner ve Tony Stark'ın ürettiği bir çeşit yapay zekanın kontrolden çıkıp insanlığı tehdit etmesini konu ediyor. Avengers ekibinin klasik üyelerinin yanında, Marvel evreninde mutant soykırımında büyük önemi bulunan "Scarlet Witch" Wanda Maximoff ve kardeşi "Quicksilver" Pietro Maximoff da bulunmaktadır. Görsel açıdan kopmuş gitmiş olan filmde Hulk'ın geri planda olması biraz hayal kırıklığı yaratsa da film genel anlamda çok tatmin edici. Yapımcıların Marvel evrenini bir bütün olarak düşündüğünün göstergesi olan "Credits sonrası" kısmı da izlemeyi ihmal etmeyin. ■



9



Blitz

Buraya Mad Max'i yazmak isterdim ama ona henüz gidemedim, bu aya sığmadı kendisi. Onun yerine bir Jason Statham hayranı olarak henüz yeni izlemeyi başardığım ve beğendiğim Blitz'den sizi haberdar etmek istedim. 2011 yapımı olan bu filmi zaten izleyen izlemiştir ama eğer henüz izlemediyseniz bir yerlerden bulup mutlaka tadına bakın. Klasik aksiyon patlaması yaşayan, Statham'ın dövüş sahneleri ağırlıklı filmlerden farklı olarak, daha ağır tempolu ve atmosferi daha sağlam bir film ortaya çıkmış. Kendine Blitz adını takmış bir polis katilinin peşinden koşan Statham, filmde bir polisi canlandırıyor. Filmin sonunda da çok güzel bir dokunuş var, senaristlere saygım bir kat daha arttı. Statham hayranları için kaçınılmaması gereken bu filmi ortalamanın üzerinde bir film izlemek isteyenlere de tavsiye ederim. ■

7

İpek Atcan

ipek@level.com.tr

Köşesiz Köşe



Adım Adım Anadolu

Bence şu hayatta ne kadar gezersek, ya da gezebilirsek hayat o kadar güzelleşiyor.

Ben şanslıyım ki –her zaman olmasa da- gezebileceğim işler yaratabiliyorum kendime. Ya da onlar gelip beni buluyor. Diyeceğim şu ki, son günlerde ben yine bir gezdim...

İlk olarak rotamı Mardin'e çevirdim daha doğrusu bir arkadaş grubu ile rotamızı Mardin'e çevirdik. Öncesinde Diyarbakır'a ufak bir ziyaret, Batman ve Hasankeyf'e uğrayış da gerçekleştirdik. Mardin hep görmek istediğim bir yerd. Eğer Game of Thrones izliyor ve izlerken kendinizi kaybediyorsanız Mardin'de de kendinizi kaybetmeniz olası. Bir anda Daenerys Targaryen çıkıp da halka seslenecekmiş gibi bir hissi var. Ejderhalar konusuna girmiyorum bile. Ya da benim hayal gücüm biraz geniş. Eski sokaklar, Mardin Kalesi'nin görkemli görünüşü, insanların tatlılığı filan derken çok keyifli günler geçirebiliyorsunuz. Sizlere yemek konusunda pek tavsiyede bulunmayacağım çünkü her şey et üzerine kuruluydu ve ben et yemiyorum ama; İzla Art adını taşıyan

mekanda Süryani Şarabı içip güzel müzik dinlemek, eski sokaklarda yürüyüp çarşının tadına varmak, Mezopotamya Otantik Café'de güzel bir kahvaltı edip Mezopotamya Ovası'na bakmak sizleri mutlu edecektir diye düşünüyorum. Hazır oralara gitmişken Deyrulzafaran'ı ve Mor Gabriel'i de görmeden dönmeyin, üzülsünüz. Üzülün istemem.

Ardından 1 günlük bir Bodrum seyahati gerçekleştirdim. Her ne kadar iş için olsa da ben yine eğlendim elbet. Sanırım eğlenmek benim göbek adım ama haberimiz yok.

Gelelim bu ayın müzikli kısmına. Malum, müzik olmadan olmaz. O sebeple rotamı Kapadokya'ya çevirdim ve bu yıl ilk kez düzenlenen Cappadox festivali ile hayattan çalınmış bir haftasonu geçirdim. Peribacaları arasında kurulan sahnelerde güzel konserler, insanı mutlu eden doğa yürüyüşleri, gastronomi, meditasyon ve oksijen barındıran bu festivalde şapşal şapşal gülümseyerek sokaklarda yürümek mümkün değildi. Evet, bir sürü aksilik vardı –gidenler

bilir- ama yine de güzellikler sayesinde onlara delicesine takılmamayı başardım sanırım. Mercan Dede eşliğinde açılışını yaptığım festivali, İlhan Erşahin konseri ile devam ettirdim. Aşk Vadisi'nde gerçekleşen 'yürüyüş' adı altındaki hiking'de bir yandan korku dolu dakikalar yaşarken bir yandan da çok eğlendim. Cappadox Şölen adını verdikleri ve "Doğadan Sofraya" konseptini benimseyen şöleninde yerel halk tarafından hazırlanan lezzetlerle midemi tıka basa doldurdum. Iyeoka ile "Simply Fallin" dedim, festival sayesinde Mum ile tanıştım. Şamanik Ses Meditasyonu'na katılarak daha önce hiç yaşamadığım bir deneyim yaşadım. Müzik ne acayip bir şey değil mi? Müziksiz bir hayat düşünmek mümkün değil. Bugüne kadar müzik sevmeyen bir insan görmedim ama varsa bir tanışmak isterim, nasıl bir dünyaları var merak ediyorum

Ardından Antalya'ya bir merhaba yaptım ve çocukluğumun bir döneminde orada yaşadığım anıları yadettim. Ve şu an size bu satırları Konya'dan yazıyorum. Hayır hayır, endişelenmeyin (henüz) delirmedim. Yalnız Konya da ne acayip yer di mi? Mevlana, semazenler, sufilik... Hep ilginç gelmiştir

Bu aralar hayattaki en büyük soru işaretlerimden biri kendime bir Playstation alıp almamak. Level'in da etkisi yok değil. Zaten oyun oynamayı çok seviyorum da korkum bağımlı olup evden çıkmamak. Öyle arkadaşlarım var mesela dışardan istedikleri yemekler, kısa uykular ve tuvalet molaları dışında ekran başında yaşıyorlar. Zaten bir yerden sonra iletişim de zor oluyor onlarla, frekansları değişiyor. Neyse ben bunu düşünürken kendime gidip eğlence olsun diye paten aldım. Bir tarafımı kırar mıyım bilinmez, ama sağda solda beni "İmfaat duramıyorum!" diye bağırırken bulmanız olası. Son olarak eminim çok merak ediyorsunuzdur (!) o yüzden sizi merakta bırakmayayım, 206.070 adım atmışım bütün ay. Ortalamayı kendiniz yapın. Önümüzdeki ay size Adana, Ankara, Samsun ve Isparta'dan bahsedebilirim. Ya da belki de etmem. Çok ısrar ederseniz bahsederim ama. Bye. ■





Cem Şancı

cem@level.com.tr

Beni Eskiden Bir Kız Çok Üzdü

Witcher başarısını grafiklere borçlu değil

Mayıs ayında nihayet beklediğimiz Witcher 3 piyasaya çıktı. İlk iki oyununu da severek oynamış bir Witcher hayranı olarak üçüncü oyunun başarısından da mutlu oldum. Çoğu oyun yapımcısı, başarılı bir seri yakaladıkları zaman civıtmaya ve oyunu sulandırmaya başlarlar. Daha çabuk ve daha hızlı para kazanmak için, “ne yapsak satıyor nasıl olsa” mantığı ile daha bitmemiş, bozuk, sorunlu oyunları piyasaya sürerler. Neyse ki, Witcher 3 için henüz böyle şikayetler duymadık. Ancak şu detaya da dikkat çekmek istiyorum. Witcher serisinin başarısında, süper ötesi muazzam grafik kalitesi ve 3D motorunun pek etkisi yoktu. İlk oyundan bu yana Witcher’in serüvenini takip edenler hatırlayacaktır, ilk oyun biraz da sorunlu bir grafik motoruna sahipti ve grafikler çoğu zaman kırılıp bozulabiliyordu,

üstelik ilk oyun FPS bile değildi. Adamımız Geralt, izometrik bir bakış açısıyla, taktik savaşa giriyordu ki, o yıllarda bu tür atraksiyonlar oyuncular tarafından çok da hoş karşılanmıyordu.

Yine de Witcher çok başarılı oldu çünkü yapımcıları, ellerinde büyük oyun yapımcılarının dev projeleriyle yarışacak, 3D oyun motorları yapacak büyük bütçeler olmadığı bilinciyle, oyunda ağırlığı içeriğe vermişlerdi. Yani çok güçlü bir öykü ve oyun içindeki çok sayıdaki nesne etkileşim imkanı, sayısız büyüler, güçlü RPG içeriği derken bir de baktık, adı sanı duyulmamış bir Polonyalı yapımcının elinden çıkmış, sorunlu grafikleri olan Witcher isimli küçük bir oyun yılın oyunlarına aday..

Bu başarının ardından yapımcı civıtmayıp,

oyunun devamını daha başarılı bir grafik motoruyla ama çok daha zengin içerikle, daha derin bir öyküyle piyasaya sürdü ve daha da başarılı oldu. Polonyalı yapımcı CDProjekt artık işin sırrını çözmüştü. Bir oyunun ne kadar güzel bir öyküsü, ne kadar derin bir senaryosu, ne kadar zengin bir içeriği varsa, o kadar başarılı oluyordu.

Şimdi oyunun üçüncü bölümünde, bu kez serbestçe dolaşabildiğimiz bir Sandbox ortamında, haritanın her yerinden yeni öyküler çıkıyor ve adamımız Geralt, elinde kılıcıyla bir öyküden diğerine koşturuyor. Üstelik bu sefer, önceki oyunlardan çok daha başarılı olarak yapımcısına yüz milyonlarca dolar kazandıracakmış gibi görünüyor. İçeriğe, öyküye, senaryoya değer vermenin ödüllü her zaman böyle bir başarı oluyor. ■



Ayça Zaman

ayca@level.com.tr



Sponsorsuz Sayfa

Bavulspor

Zaman kavramı çok tuhaf. Aşk-nefret ilişkimiz var resmen kendisiyle. Bunu bu sene çok daha iyi anladım bir de, malum geçtiğimiz ay 30 yaşına girdim. Ben ve 30?! Benim neyime 30, sevgili okur? 20'li yaşların başında, üniversitenin de verdiği o gazla daha kararlı, geleceği pınl pınl gören bir halim vardı. 30'lara yaklaştıkça, kariyer denilen sistemin orta yerinde debelendikçe o idealist, dediğim dedik Ayça'dan da eser kalmadı. Siz buna "sistem" deyin, ben bunu "yaşlanmak" olarak adlandırayım; pek de önemli değil galiba. İnsanın doğduğu yer kaderiymiş gerçekten. Daha fazlasını ve iyisini yapabileceğini bilseniz bile bazen bulunduğunuz sınırlar yüzünden istediklerinizi gerçekleştirmeniz mümkün olmuyor. Bu noktada delirdim işte ben. Çok da güzel oldu. Geçtiğimiz yıl bu zamanlardan beri elimde bavul, oradan oraya kendimi atıyorum. Sorunun başta İstanbul olduğunu düşündüm. Hepimiz gibi... İlk suçu kalabalığa, trafiğe, saçma sapan çalışma sistemlerine, vakitsizliğe ve hayat pahalılığına attım. Bir yerden sonra hepsi birleşince içinden çıkılmaz bir hal alıyor çünkü. İstanbul'la boşanmak için epey sebebim varmış. Sonra işleri tek tek freelancer'lığa dökme karan aldım. Masa

başında gerçekten fenalaşıyorum artık. Her hangi bir yerden halledilecek yazılar sürekli aynı duvara bakılarak yazılırsa basın bülteniinden farksız bir şeye dönüşüyor, ben de cyborg'a dönüşüyordum o aralarda işte. O işleri bitirmek için İstanbul'da 1 saat 45 dakikalık yol çektiğimi düşünün bir de sabah-akşam. Bu hayatın getirisi kariyer veya isminizin önüne eklenen bir takım pozisyonlar oluyor; götürüsü ise uzun vadede mutsuzluk ve amaçsızlık... Sonra yine bize geldiler, "Bize" dedim, çünkü kadim dostum Burçin'le böyle kararları vermek hep daha güdüleyici oldu. Yıllardır freelance çalıştığımız patronumuz "Gelin buraya, organizasyonları buradan halledin" dedi. Tam zamanlı işlerimizden çıkmamız, İstanbul'da halledilecekleri halletmemiz bir ay sürmedi ve ta- tam! Nerede yaşacağımızı bile bilmeden, sadece 2 bavul eşyayla bir gecede bütün sisteme veda ettik. Herkesin hayalini kurduğu "bir balıkçı kasabası ve deniz manzarası" gibi olmadı bu pek. Devasa kayaların ve mağaraların olduğu, "güzel atlar ülkesi" denilen Kapadokya'da buluverdik kendimizi. Bütün kış sürekli kar yağdığını düşünürsek, benim o güzel atları görmem 3 ayımı falan aldı işte. Manyak gibi niye -25 derecede taşınma karan

aldık zaten, onu da pek bilmiyoruz. Sonrası mı? Şu anda bu yazıyı mis gibi bir terasta yazıyorum, rahatsız edici bir sakinlik var etrafta. Yapacak şey çok az. Kendi sınırlarını ve sabrını test etmen için muhteşem bir yer. Edemediğin yerde sıkıntıdan ölebilirsin. Senin olan o 2 bavul eşyadan başka hiçbir şeyin yok, masaüstü bilgisayarım bile yok şu an, konsolu geçtim... iPad'im en büyük destekçim mesela, Hearthstone'da büyük işler başlıyoruz. Burada yeni insanlarla da tanışıyorsun tabii ki ama İstanbul'da salaş bir yerde balık yemeyi de çok özleyorsun sevdiğin insanlarla. Otelde yaşama kavramına hiç girmiyorum, geçtiğimiz ay her sabah otel değiştirdim 15 gün boyunca bisiklet turu vesilesiyle. Bu döngüye dönüştü galiba, bir yere yerleşmek aklımdan hiç geçmiyor. Sorun İstanbul da değilmiş meğer, onu anladım. Sorun tamamen bendeymiş, bunu sorundan sayarsak. Göçebe olmayı çok sevdim ben, burada ne kadar kalacağım, ayrılırsam nereye gideceğim de hiç belli değil. Bildiğim tek şey yer değiştirmeyi artık çok sevdiğim. Bavul hazırlamak da terapi gibi geliyor artık, o iki bavulla ve güzel bir planla başka yerlere de uçabilirim. Kim bilir? ■





Ertuğrul Süngü

ertugrul@level.com.tr

Bir Sonraki Dünya

Her şey dijital demek değil

Dijital oyunlar aldı başını gidiyor. Yaratıkları pazarda tek başlarına bir hâkimiyet kurdular. Artık "oyun" dendiği zaman "bilgisayar oyunu" olarak nitelememiz gerekmiyor. Oyun kelimesi doğrudan dijitali işaret ediyor. Aslında bu hiç de şaşılabilecek bir durum değil, zira milyonlarca insan son 20 yıldır bunun olması için ter döktü ve bu durumu kalıcı halde bırakmak için çok daha fazla ter dökmeye devam edecek. Tamam, oyun kelimesinin işaret ettiği nokta değişkenlik gösterdi ama bu demek değil ki herkes aynı şeyi düşünüyor.

Tarih çağlarının tozlu sayfalarında çokça karşımıza çıkar oyunlar: Spor aktivitesi şeklinde olsun, strateji oyunu şeklinde olsun ya da halk arasındaki folklorik bir deneyim olsun... Yani demem o ki oyun kavramı çok uzun süredir insanoğlunun hayatında ve bugün, tarihin dijital yansımalarını görüyoruz. Peki, tüm bu dijital dünyalar arasında, geçmişle bağlarımızı koparmadan modernist bir şekilde hayatlarımızda olan oyunlar mevcut mu? Pek tabii! Kimileri için bu oyunlar yok

denecek kadar az gibi görünse de aslında miktarları her dönem fazlasıyla artıyor. Özellikle kutulu masa üstü oyun sektörü her geçen gün yeni yapımlarla karşımıza çıkıyor. Buradaki "yeni" kısmına takılıp kalmak lazım... Dijital oyunlar düzenli olarak birbirlerinin kopyasını üretmekten uzağa gidemezken, kutulu oyunlarda yenilik ve farklılık hep üst seviyede seyrediyor. Kabul, her kutulu oyun harika değil ama en azından yarattığı farklılıkla insan üzerinde olumlu bir etki yaratmayı başarıyor. Bir noktada belirli malzemelere bağlı kaldıkları doğru ama üretilen yeni fikirlere şapka çıkarmaktan başka çare yok. Benzeri bir durum figür oyunları için de geçerli ama üst noktada en büyük farkı yaratan, kutulu oyun ve figür oyun mantığını birleştiren yapımlarda. Bu tarzda ürünlere verilebilecek en iyi örneklerden birisi şüphesiz Fantasy Flight Games'in ürettiği, Star Wars X-Wing Miniature Game olacaktır. Hem kutu oyunlarda olduğu gibi bol malzeme ve tahta kullanımı, hem de figür oyunlarının temelinde yatan figürlerin

oyuna eklenişi onu bambaşka bir noktaya taşıyor. Aynı zamanda Warhammer gibi dev masaların ve büyük orduların kullanıldığı oyunların ortalama üç saate yayılan oyun sürelerine nazaran, 50 dakika ile bir saat on dakika arasındaki oyun süresi ile de kısa sürede çok fazla oyun deneyimi etmemize ön ayak oluyor. Yenilik konusundaki fikirleri tartışmaya pek tabii açık ama iki platformu bir potada eritmeyi başarması büyük önem arz ediyor. Esasen değinmeye çalıştığım nokta, masa üstü oyunların düşünülenden çok daha fazla yeniliğe ev sahipliği yapması. Oyun demenin sadece dijitali işaret ettiği günümüz dünyasında, etrafa biraz daha bakmak gerektiğini düşünüyorum. Ardı ardına çıkan kutulu oyunlar, kendisini sürekli geliştiren kart oyunları ve de minyatür oyunları dur durak bilmeden fark yaratmaya devam ediyorlar. Şunu da unutmamak gerekiyor ki dijital oyunların temelleri, her daim masaüstü oyunlar üzerinde atılıyor ve fark her daim ilk etapta masaüstünde başlıyor.

■ twitter.com/ErtugrulSungu





#222

Batman: Arkham Knight

"Gotham City kanatlarınızın altında"

1 Temmuz'da piyasada!

Not: İçerik koşullara göre değişkenlik gösterebilir.

Türkiye'nin ilk ve en çok okunan online oyun dergisi

Haziran 2015 Sayı: 72

ONLINE OYUN



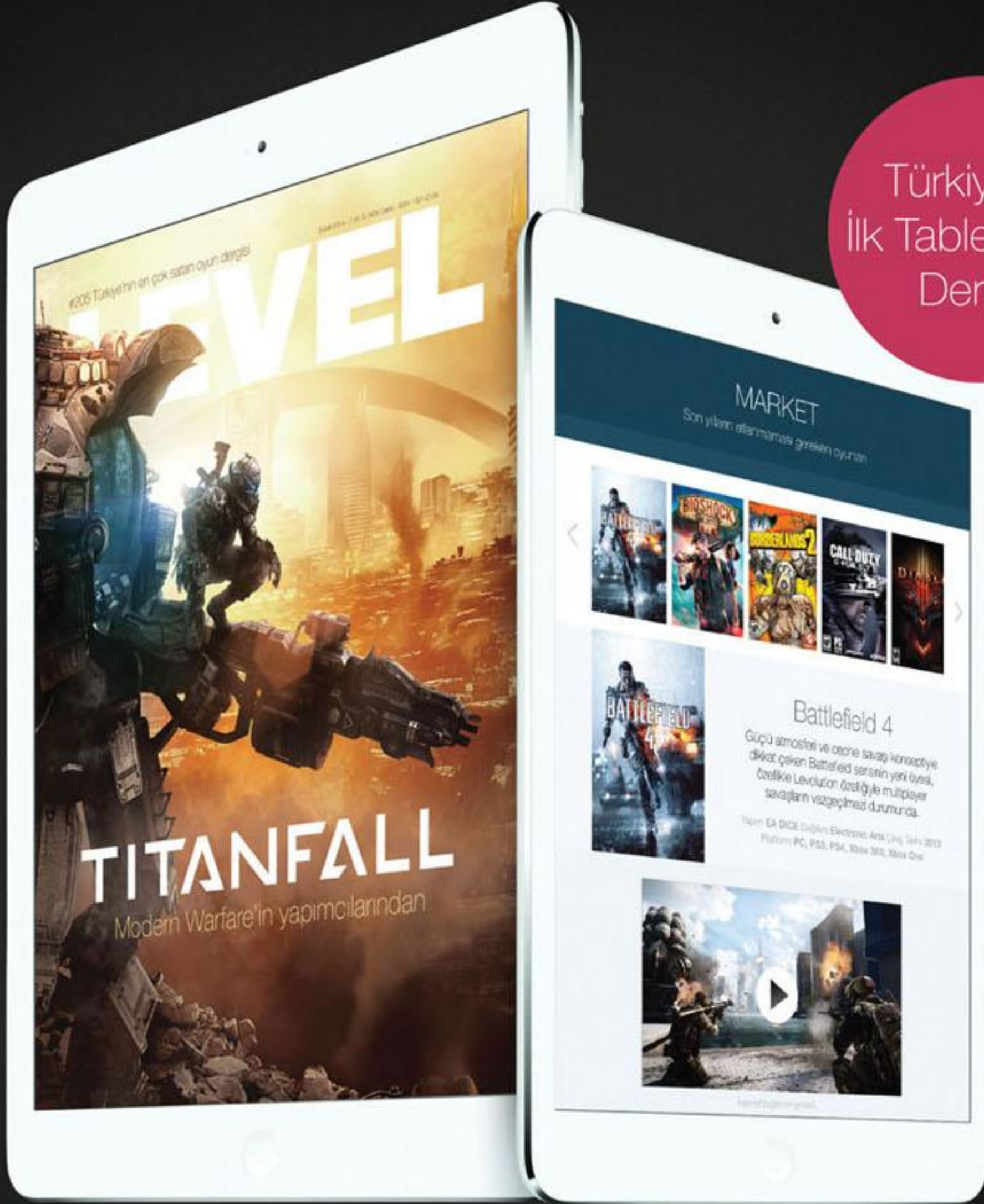
NEXON

GAMEFORGE

LEVEL iPad.

Etkileşimli oyun dergisi.

Yıllık aboneliğe iki sayı, altı aylık aboneliğe bir sayı ücretsiz.



Türkiye'nin
İlk Tablet Oyun
Dergisi



App Store'dan
İndirin



Online Oyun #72

Haziran 2015

Yayıncı

Doğan Burda Dergi
Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş.

İcra Kurulu Başkanı

Mehmet Y. Yılmaz

Yayın Direktörü

Gökhun Sungurtekin

Yayın Yönetmeni (Sorumlu)

Fırat Akyıldız firat@level.com.tr

Editör

Kürşat Zaman kursat@level.com.tr

Yayın Kurulu

Cem Şancı cem@level.com.tr
Tuna Şentuna tsentuna@level.com.tr

Grafik Tasarım

Özgür Akarsu

Katkıda Bulunanlar

Abdullah Yalçın
Ayça Zaman ayca@level.com.tr
Enes Özdemir
Ertuğrul Süngü ertugrul@level.com.tr
Gökçe Devecioğlu
Tolga Yüksel

© LEVEL dergisi, Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş. tarafından Vogel Burda Holding GmbH lisansı ile T.C. yasalarına uygun olarak yayımlanmaktadır. Dergide yayımlanan yazı, fotoğraf, harita, illüstrasyon ve konuların her hakkı saklıdır. İzinsiz, kaynak gösterilerek dahi alıntı yapılamaz.

DB Okur Hizmetleri Hattı:
0 212 478 0 300
okurhizmetleri@doganburda.com
DB Abone Hizmetleri Hattı:
Tel: 0 212 478 0 300,
Faks: 0 212 410 35 12 - 13
abone@doganburda.com
www.doganburda.com

Pazar hariç her gün saat 09.00 - 22.00 arasında hizmet verilmektedir.



Büyük yapımlar

MOBA'ların işgal ettiği online oyun piyasasında, büyük MMORPG'lerin adı neredeyse anılmaz oldu. Tamam, World of Warcraft halen orada, bir yandan WildStar bir şeyler yapmaya çalışıyor, Uzak Doğu halkı kendince bir takım RPG'lerle oyalanıyor ama herkesi kendine çekecek, insanları MOBA'lardan uzaklaştıracak bir MMORPG halen yok ve sanıyorum ki olmayacak da. Oyun dünyası hızlı oynanan oyunların önderliğinde gitmekte ve sanıyorum ki kimsenin "20 tane şu yaratıktan öldür" göreviyle uğraşacak vakti kalmadı. Zamanında WoW'da ne kadar eğlendiğimi bildiğimden, ben hala böyle büyük bir oyun çıkar da insanları kendine bağlar mı diye de düşünmekten kendimi alamıyorum. Sonuçta umut dünyası...

Tuna Şentuna

tsentuna@level.com.tr

✓ Heroes of the Storm



- 03 Editörden
- 06 Haberler
- 10 Tam Ekran

İLK BAKIŞ

- 12 Dungeon Fighter Online
- 14 Hounds The Last Hope
- 18 Rodinia War
- 20 Heroes of the Storm
- 22 Call of Champions
- 24 Metal Reaper Online

İNCELEME

- 26 Magicka Wizard Wars
- 30 Freestyle 2

REHBER

- 32 Magicka Wizard Wars
- 34 Liste



^ Freestyle 2

✓ Hounds The Last Hope

① Kestirme (Normal) Operasyonunu Tamamla. 8/1



^ Call of Champions



^ Metal Reaper Online



^ Magicka Wizard Wars



Sins of a Dark Age

Ücretsiz Olarak Steam'de!

Ironclad Games'in yeni strateji oyunu Sins of a Dark Age, geçtiğimiz ay Steam'deki yerini aldı! MOBA ve tek oyunculu RPG öğelerini bir araya getiren Sins of a Dark Age, karanlık çağları fantastik bir kurguyla harmanlıyor. Karanlık teması, sağlam arka plan hikayesi, diyalogları, görsel detayları

ve alışılmışın dışındaki görev sistemi ve dinamikleri ile Sins of a Dark Age şimdi den dikkat çekmeyi başarıyor. Duels ya da Siege modlarını oynayabileceğiniz oyuna eklenecek olan solo ve co-op maceralar ise sürükleyiciliğini arttıracak gibi gözüküyor.

Hounds: The Last Hope

Yeni güncelleme, yeni haritalar

Hounds Online'in Güney Kore'deki başarılı çıkışı ardından Türkçe destekli olarak kavuştuğumuz shooter oyunu Hounds: The Last Hope, yeni yamasıyla karşımızda. Yayınlanan güncelleme ile birlikte Yan Operasyon Güncellemesi, 3 yeni PvP haritası ve Zor Seviye Görevleri oyuna dahil oldu. Yakın Dövüş ve Savaş Alanı

Sabotaj için eklenen 3 yeni harita; Yer Altı Su Kanalı, Tren İstasyonu ve Kapalı Fabrika şeklinde. Ayrıca eklenen Sokak Haritası ile birlikte, zor seviye modunda oynayınca daha fazla altın ve tecrübe puanı kazanılıyor. Oyunda bulunan tüm silah şans kutularının, Efsane Eşya bulma oranı da 3 kat artırılmış durumda.





Wildstar

INVASION: Nexus

Carbine Studios ve NCSoft, Wildstar'ın INVASION: Nexus isimli en son güncellemesini yayınladı. Oyuna PvP geliştirmeleri ve yeni maceralar dahil eden güncelleme ile, oyunun kişiselleştirme sistemlerine de yenilikler gelmiş durumda. 20 kişilik tek boss'tan oluşan bir raid, 50.

seviye kontrat sistemi ve yeni 50. seviye savaş haritası heyecanı doruğa taşıyacak güncellemeler arasında. Oyun boyunca farklı aşamalarla elde edebileceğiniz 54 çeşide ulaşan evcil hayvanlara ve yeni Holo-gardırop sistemine ise bayılacağınız kesin!

Tree of Savior

İngilizce versiyon

Henüz geliştirilme sürecinde olan Koreli MMORPG Tree of Savior'ın ilk etapta sadece Korece yayınlanması planlanmıştı. Ancak daha yayınlanmadan yoğun ilgi gören oyun, İngilizce versiyonu için Stream Yeşil Işık sürecinde yer aldı ve 12 saat gibi rekor sayılabilecek bir sürede tüm dünyadan destek görmeyi başardı. Oyuncuları kaos içindeki dünyada Tanrıçaları aramaları için uzun bir yolculuğa çağıran, harika grafikleri ve masalsi renkleri ile dikkat çeken Tree of Savior'ı sabırsızlıkla bekleyebilirsiniz.





Archlord 2

Guild Battles güncellemesi

WEBZEN, PvP tabanlı MMORPG oyunu Archlord 2 için Guild Battles güncellemesini duyurdu. Güncelleme ile beraber Guild savaşlarına katılabiliyor, El Dorado adlı yeni yerleşim yerinin keyfini çıkarıyor ve yeni yaratıklara karşı savaşıyo-

ruz. Guild'e her girdiğinizde farklı hediyeler kazanma şansı yalayabilir ve 5 farklı guild alanına giriş yaparak, farklı guild üyeleri ile birbirinize savaş açabilirsiniz. El Dorado bölgesine giriş için ise herhangi bir seviye sınırlaması bulunmamakta...

Victory Command

Aksiyon dolu bir askeri MOBA

Yapımcı ve yayıncı PlayGrid Games ve PlayGrid Games işbirliğiyle harika bir askeri MOBA hayatımıza girmek üzere. Steam'de erken erişime hazırlanan oyun, üç koridorlu MOBA formülünü RTS'ye yakın taktiksel detaylar ile birleştiriyor. 5v5

takım mücadeleleri ile oyuncular askeri kariyerlerine başlangıç yapıp tecrübe puanı kazanacağı aksiyon dolu oyunun bu satırlar yazılırken kapalı beta sürecinde olduğunu ve şimdiden geçer not aldığını belirtelim.





Elder Scrolls Online

Tamriel Unlimited Tanıtım Videosu

MORPG severlerin uzun zamandır beklediği Elder Scrolls Online: Tamriel Unlimited, yayınlanan ilk tanıtım videosu ile görücüye çıktı. "Tamriel'de Özgürlük ve Seçim" adındaki videoda oyunda yer alacak olan kostümleri, eşyaları ve birçok özelliği görmek mümkün. Oyunda yapacağımız

seçimler ile değişen hikaye sistemini kısaca açıklayan video ayrıca özgürlüğe ne kadar önem verildiğini de gösteriyor. Görüldüğü kadarıyla orijinal oyunun oyuncuların beğenisini kazanan özelliklerin haricinde yeni eklemeler ve bazı düzeltmeler de söz konusu. Göz atmayı unutmayın!

Dirty Bomb

Yeni Karakter: Fletcher

Splash Damage tarafından geliştirilen ve Nexon tarafından yayınlanan Dirty Bomb, Fletcher adındaki yeni karakterini tanıttı. Patlayıcılar üzerine uzmanlaşmış olan Fletcher, yapışkan bombaları ve bubi tuzaklarıyla ünlü bir mühendis. Bu yeni karakter, C4 patlayıcıları diğer karakterlere göre daha hızlı bir şekilde yerleştirebiliyor ve etkisiz hale getirebiliyor. Rekabete dayalı olan ve birbirinden farklı özelliklere sahip karakterleriyle oyuncuları takım olma mantığına yönlendiren Dirty Bomb şu an kapalı beta sürecinde...



Warside

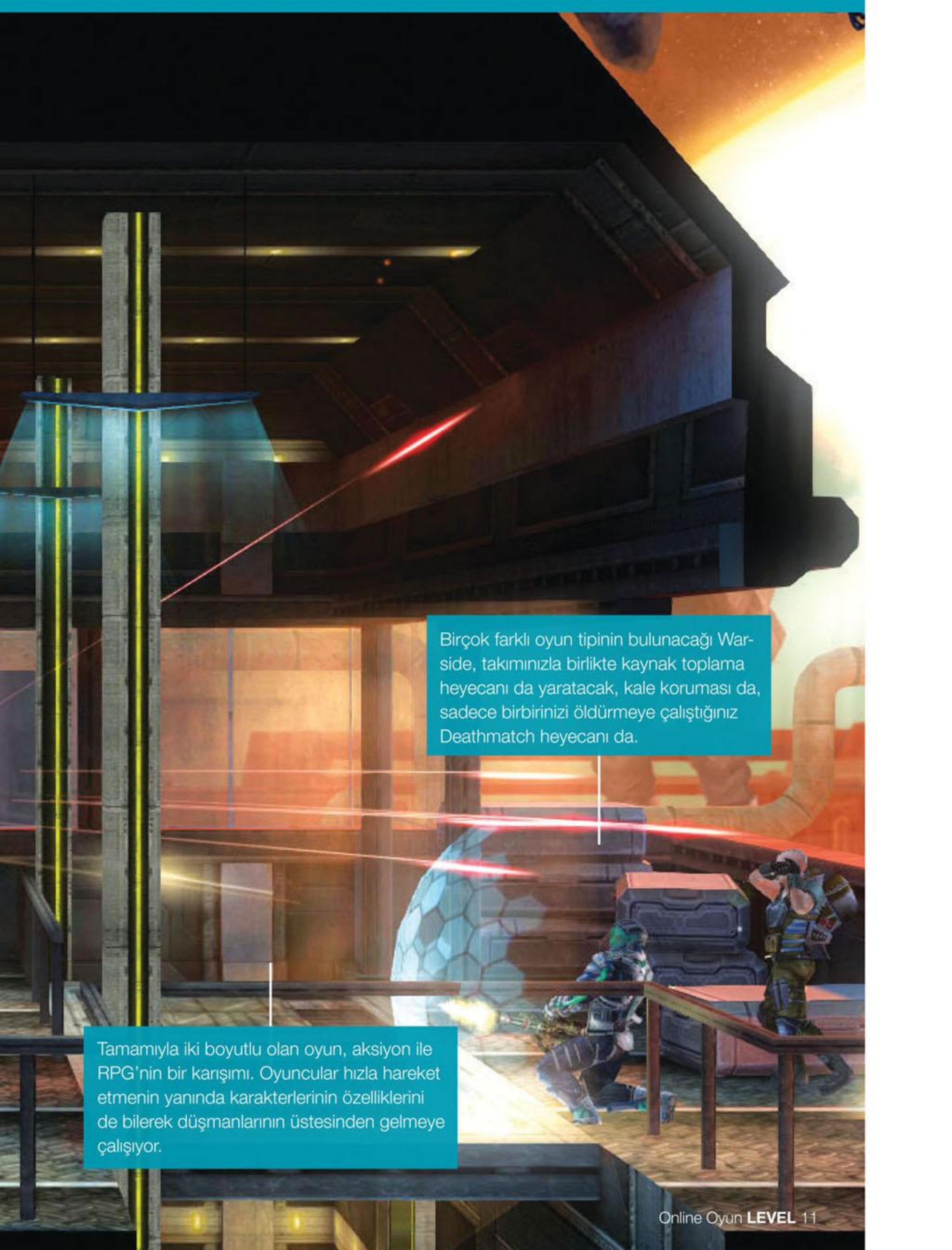
Yapım Kraken Games

Dağıtım Kraken Games

Çıkış Tarihi 2015 sonu

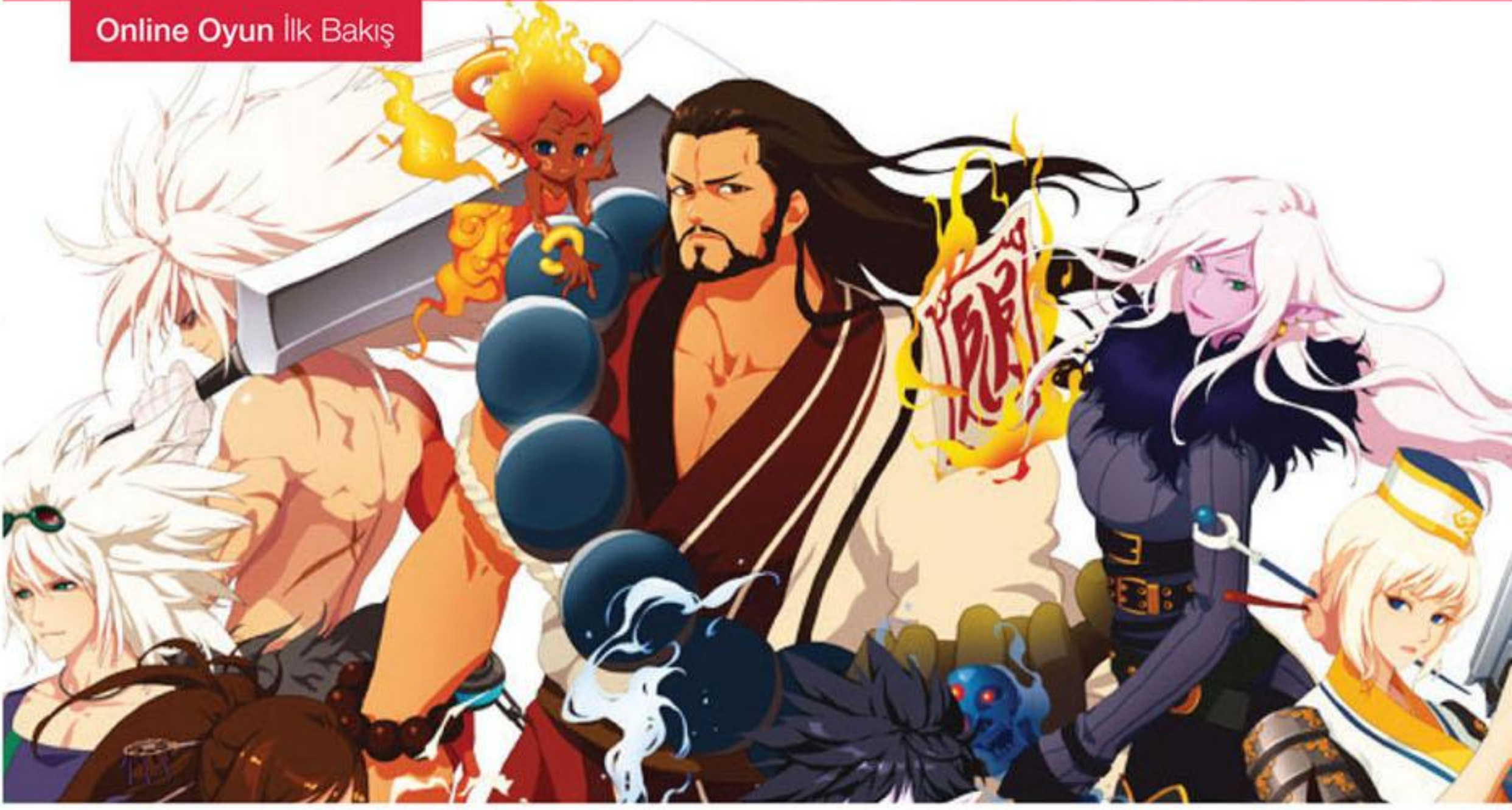
Web www.warsidegame.com

Karakterinizi farklı sınıflardan seçebileceğiniz gibi onu dilediğiniz gibi de kişiselleştirebileceksiniz. Farklı silahlar, farklı ekipmanlarla birlikte kurşun geçirmez bir asker de yaratabilirsiniz, son derece hızlı bir ninja da.



Birçok farklı oyun tipinin bulunacağı Warframe, takımınızla birlikte kaynak toplama heyecanı da yaratacak, kale koruması da, sadece birbirinizi öldürmeye çalıştığınız Deathmatch heyecanı da.

Tamamıyla iki boyutlu olan oyun, aksiyon ile RPG'nin bir karışımı. Oyuncular hızla hareket etmenin yanında karakterlerinin özelliklerini de bilerek düşmanlarının üstesinden gelmeye çalışıyor.



Yapım Neople Dağıtım Neople

Web www.dfoneople.com Çıkış Tarihi 2015 sonu

Dungeon Fighter Online

Retro görünümlü aksiyon

Zamanında çok popüler olan SEGA oyunlarını eski oyuncular mutlaka hatırlayacaktır. 1000 tane oyunun bir arada olduğu SEGA kaset ve CD'leri. Özellikle Sega denince akla ilk gelen karakter tabii ki Sonic. Bu karakter sayesinde tanıştı belki de Sega ile bir nesil. Sonic'in yanında sayısız kahramana ev sahipliği yapmış Sega'nın, diğer klasik oyunlarından ikisi olan Double Dragon ve Streets of Rage serileri bulunuyordu. Bu seriler

2D, yani iki boyutlu side scrolling aksiyon türünde oyunlardı. Bu bahsettiğim oyunları bilenler ne demek istediğimi çok daha iyi anlayacaktır. O dönem özellikle iki boyutlu arcade oyunlarının çok revaçta olduğu bir dönemdi. Yapımcılar bu türü tekrar hayata döndürmek istemişçesine, oyunculara Dungeon Fighter Online'ı sundular.

Henüz açık beta halinde olan yapım, özlem duyduğumuz bu 2D aksiyonu, online olarak tecrübe etmemize olanak sağlıyor. Açıkçası gayet yaratıcı ve orijinal bir fikir olduğunu söyleyebilirim. Mutlaka çok sayıda oyuncunun dikkati çekecektir. Bu yapımın en büyük özelliği, özel efektler ve MMO öğeleri barındırmasının yanında, klasik arcade görünümünü ve derinliğini korumuş olmasıdır. Çizimlerinin, tasarımlarının ve atmosferinin gayet tatmin eder nitelikte olduğunu söylemek mümkün. Oyun içerisine biraz daha girecek olursak, bizleri tam dokuz adet sınıf





karşıyor. Bunlar Knight, Slayer, Fighter, Gunner, Mage, Priest, Thief, Dark Knight ve Creator olarak sıralanıyor. Yani oldukça çeşitli karakter yelpazesine sahip bir yapımdan bahsediyoruz. Her karakterin ayrı bir giriş hikayesi bulunuyor. Küçük bir çizgi roman şeklinde bu kısmı da atlattıktan sonra oyuna tam anlamıyla girmiş bulunmaktayız. Kısa bir eğitim ve tutorial sayesinde oyuna tam olarak adapte olmanız kolaylaştırılmış durumda. Dungeon, yani zindanlara maksimum dört kişilik olmak üzere, diğer oyuncular ile birlikte party kurup girebilirsiniz ve dungeon sonunda yer alan boss savaşı sonunda çeşitli ödüllere sahip olabilirsiniz. Dungeon savaşları sırasında yetenek güçlerinizi ayrı ayrı kullanarak kombolar yapabilir, ya da diğer oyunculara destek sağlayabilirsiniz. Kısacası sınıfları, belirli bir takım çalışması içinde kullanmaktan bahsediyorum. PvE kısmının yanında tabii ki PvP kısmı da bulunan Dungeon Fighter Online, sayısız oyuncuyla da kozlarınızı



paylaşmanıza olanak sağlıyor. Maksimum seviyeye ulaştıktan sonra arena bölümünde diğer oyuncular sizinle karşılaşmak için orada bekliyor olacaklar. Bu arada karakterlerimizin oldukça detaylı bir yetenek ağacı sayfası yer alıyor. Seviye atladıkça bu ekranda bulunan yetenek seviyelerimizi de istediğimiz ölçüde geliştirmemize olanak sağlanmış. Sonuç olarak fazla sistem gereksinimi olmayan ve eskiyi bir nebze hatırlamamıza yardımcı olan Dungeon Fighter Online, mutlaka denenmesi gereken bir yapımdır. Zira yazının başında bahsettiğim Sega klasiklerini daha önce tecrübe etmiş oyuncular için farklı bir anlam taşıdığını da söylemek oyunu mutlaka daha çekici kılacaktır. ■ Abdullah



Yapım Netmarble Games **Dağıtım** BUFF

Web www.houndsonline.com **Çıkış Tarihi** 2015

Hounds: The Last Hope

Kaçın, zombiler geliyor!

Gears of War'u tartışmak yersiz olur. Kaldı ki, Gears of War'un çıkışının ardından onu örnek alan oyunlar da onun nasıl bir çığır açtığını kanıtlar nitelikte. Hounds: The Last Hope (H:TLH) da Gears of War'u örnek alan, çiçeği burnunda yapımlardan birisi. H:TLH'da Gears of War'un yanı sıra Left 4 Dead'den esintiler bulmak da mümkün. İlk bakışta oyuncuların beğenisini kazanmış, iki A sınıfı oyunu örnek alan bir yapım var. Peki bu konuda ne kadar başarılı olabiliyor? Gelin adım adım H:TLH'u mercek altına alalım. Yeni nesil MMO'larda hikaye çok önemli bir konuma sahip. H:TLH da bu noktada rakiplerinden geri kalmıyor. Oyuna giriş yaptığınızda, hem hikayeyi özetlemeyi hem de oyunu öğretmeyi amaçlayan, kısa film tadında bir öğretici ile karşılaşıyoruz. Aslına bakarsanız oyunun hikayesi artık kesinlikle bayatlamış olan virüs salgını,

zombi ve Dünya'yı kurtarmaktan başka bir şey değil. Ancak oyunun seslendirmeleri ve sunumu o kadar güzel hazırlanmış ki, artık hepimizin ezbere bildiği bu hikayeyi bile ilgi çekici hale getirmeyi başarıyor. Seslendirmelerin ve metinlerin tamamının Türkçe olduğunu da belirtmekte fayda var. Öğretici modun ardından, MMO'ların olmazsa olmazı karakter yaratma ekranını önümüzde buluyoruz. Maalesef karakter yaratma ekranı inanılmaz sığ bir şekilde hazırlanmış. Sınıf, cinsiyet ve birkaç basit fiziksel özellik dışında pek bir şey seçmemize olanak sağlamıyor. Oyunda dört temel sınıf bulunuyor. Seçmiş olduğumuz sınıf, oyunda neler yapabileceğimizi ya da yapamayacağımızı belirliyor. Bu dört temel sınıf: assault, specialist, tech ve support'tan oluşuyor. Assault, kullandığı kalkanı ile oyunun tank sınıfını temsil ediyor. Specialist, sahip olduğu bol ve çeşitli bombalar



ile patlayıcılar üzerine uzmanlaşmış olan bir sınıf. Tech, takım arkadaşlarımızı iyileştirmek ve mermi takviyesi yapmak konusunda imdadımıza yetişiyor. Support ise, oyunda sniper görevini üstleniyor. Ayrıca bir RPG gibi seçtiğimiz sınıfa göre belirli yeteneklere de sahip oluyoruz. Tüm bunları düşününce kağıt üzerinde görev paylaşımı çok önemli gibi duruyor olabilir, ancak PvP modunda işler maalesef böyle yürümü-

yor. Yeri gelmişken, oyunda PvP ve PvE olmak üzere iki temel mod bulunuyor. PvE'de en fazla 6 kişiden oluşan takımlar halinde bize verilen bir görevi yapmaya çalışıyoruz. Genelde bu görevler şuradan şuraya git, oradan birini kurtar, sonra da başka bir yere kadar kurtardığın kişiye eskortluk et üzerine kurulu. Bu yolculuk sırasında bol bol zombi saldırısına uğruyoruz tabii ki. Oyunun zorluğu normalde değilse, bu görevleri tek başına yapmak



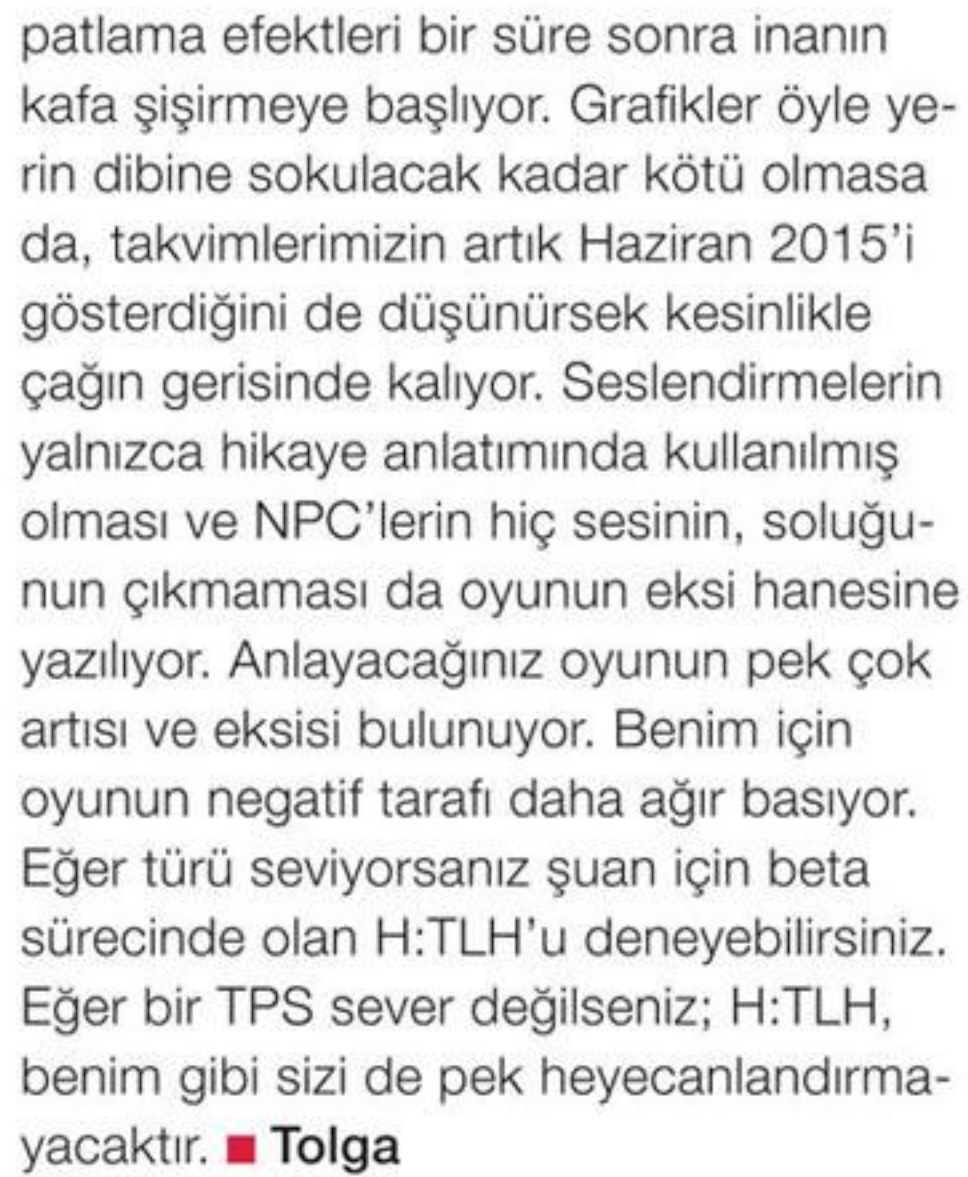


gerçekten çok zorlayıcı. Güzel yapılmış bir rol bölümü, yüksek zorluk seviyesinin de kolay bir hal almasını sağlayabiliyor. Oyunun PvP tarafı ise tamamen assault sınıfı üzerinden dönüyor. Önüne kalkanını alan bir assault'u öldürmek neredeyse imkansız. Durum böyle olunca da adım adım üstünüze gelen assault sonunda bıçağına davranıp, tek hamlede sizi etkisiz hale getirebiliyor. Eğer benim gibi sniper oynamayı seviyorsanız hiç bulaşmayın derim. Sniper'lar ne yeterli seviyede hasara ne de oynanabilirliğe sahip. Tüm oyunlarda alıştığımız, sniper oynarken silahın sallanmasını engelleyen ve daha isabetli atışlar yapmamızı sağlayan steady (nefes tutarak silahı sabit tutmaya yarayan olay) oyunda bulunmuyor. Dürbünü ilk açtığınızda nişangahınız bol bol titriyor ve belirli bir sürenin sonunda sabitleniyor. Olur da yerinizden memnun kalmaz bir iki adım ileriye gitmek isterseniz aynı ritüel tekrarlanıyor. Bu da sniper oynamayı çok keyifsiz bir hale getiriyor. Haritaların da azlığını hesaba katarsak PvP modu kesinlikle sınıfta kalıyor. PvE ise bir müddet

oyalasa da, görev azlığı sebebiyle pek de uzun olmayan bir oyun süresi sunuyor. PvE modundaki görevlerin yanında, karakter yaratma ekranından sonra doğduğumuz şehirde de bazı ayak işleri yapıyoruz. Bugüne kadar herhangi bir MMO'yu oynamış olan bir oyuncuya hiç de yabancı gelmeyecek olan bu görevler, topladığımız ıvır zıvırdan nasıl yeni eşyalar üretebileceğimizi ya da mühimmatı-



Oyun genel olarak kullanıcı dostu mekaniklere sahip –sniper’ı saymazsak tabii-. Bildiğiniz gibi oynanış ve diğer mekanikler ne kadar iyi olursa olsun, bunları pazarlayan sesler ve grafiklerdir. Karakter seslendirmelerini her ne kadar beğenmiş de olsam, efektler ve grafikler konusunda aynı şeyi söylemem pek de mümkün değil. zombilerin çıkardığı sesler, silah ve



- Kaliteli seslendirmeler
- Eğlenceli PvE modu
- Kolay oyun yapısı

 PvE, TPS, PvP



Yapım Ons On Soft Dağıtım Ons On Soft
Web www.rodiniawar.com Çıkış Tarihi 2015

Rodinia War

Kore'den sonra sıra Avrupa'da

Fiesta Online'ın geliştirici Ons On Soft'un yepyeni oyunu Rodinia War. MMORPG dünyasına Kore'den giriş yapan oyun Gerçek Zamanlı Strateji-Aksiyon türünde bir MMORPG. Kore'de büyük başarılarla imza atmış ve hatırı sayılır bir hayran kitlesi yakalayan oyun, Avrupa'da da hak ettiği yeri bulmak istiyor.

Rodinia War'da oyuncular kendi şehirlerini kuruyorlar, zamanla büyüttükleri

şehirlerini devasa imparatorluklar haline getirebiliyor ve kendilerini hazır hissettikleri zaman diğer oyuncuların şehirlerine ya da imparatorluklarına saldırabiliyorlar. Oyunun hikayesi de oldukça ilgi çekici. Siyah ejderha Nidhogg ile tanrı arasında uzun yıllar süren öfkeli bir savaş hüküm sürmektedir. Tanrı ve Siyah Ejderha Nidhogg, Rodinian kıtası üzerinde üstünlüğü ele geçirmek için yıllar boyunca savaşırlar. Büyük savaşların sonrasında, Siyah Ejderha Nidhogg tanrı tarafından yenilgiye uğratılır. Nidhogg'un zihni ve kara enerjisi Dark Sealstone'a saklanır ve tanrıların evi olan Asgard'a götürülür. Yüzlerce yıl sonra, Dark Sealstone'un varlığı bile unutulur. Radam, Dark Sealstone ile ilgilenmeye başlar. Hatta bunu obsesif bir takıntı haline getirir. Sonunda dayanamaz ve taşa dokunur. Kara enerji açığa çıkar ve Radam bu enerjinin yayılmasını durduramaz. Taş paramparça olur, gökyüzünden





Rodinian kıtasının her yerine yayılır. Taşın her bir parçasının düştüğü yerden şeytani yaratıklar türemeye başlar. Bu kara enerjiden Death Tree oluşur ve ilk meyvesini verir; Caxias. Önünde büyük bir engel olan Evgeneia imparatorluğuna karşı kara enerji ve şeytani yaratıkları toplamaya başlar. Artık bir çağ atlanmış ve amansız bir savaş başlamıştır. Bu güzel hikayeden sonra başlayan Rodinia War, ilginç bir yaklaşımla karşımıza çıkıyor. Strateji oyunlarının sistemini, özellikle de mobil platformlarda oldukça sık karşılaştığımız imparatorluk mücadelelerini, 3 boyutlu MMORPG savaşları ile süslüyor ve bizleri yepyeni bir oyun deneyimi karşılıyor. Bu özellikleri ile hem strateji sevenleri memnun etmiş oluyor, hem de MMORPG kitlesini kendisine çekiyor. Bizce çok başarılı bir yaklaşım.

Oyuna başlarken bizden Lord'umuzun ismini, imparatorluğumuz ismini ve imparatorluğumuz flamasını seçmemizi istiyor. Bu bilgileri girdikten sonra şehrimiz bizi karşılıyor. Şehir içerisinden kendimize şövalyeler üretebiliyoruz. Surlarla kaplı kalemizin dışında bir de çiftçilik alanları bulunuyor. Şehirlerimizin refah düzeyini kontrol altında tutmak için dengeli bir strateji yürütmeli ve halkımızı aç bırakmamamız gerekiyor. Scout, Spearman, Gladiator, Archer gibi savaşçılar ile imparatorluğumuzu gücünü arttırabiliyoruz. Her bir sınıfın güncellemeleri de yine bu kurduğumuz şehirdeki binalar ve üretimlerle doğru orantılı. Tek tek sınıfların seviyelerini arttırabiliyoruz.

İstersek ücret karşılığında da şövalye kiralamamıza izin veriyor oyun. Şövalyeler ve ordumuz oyunun en önemli unsurları. Topraklarımızı genişletmek ve Rodinian kıtasında hüküm sürmek için daha fazla yere yayılmamız bekleniyor. Tabii ki her yeni yerde yeni yaratıklar ve düşmanlar ile karşılaşırız.

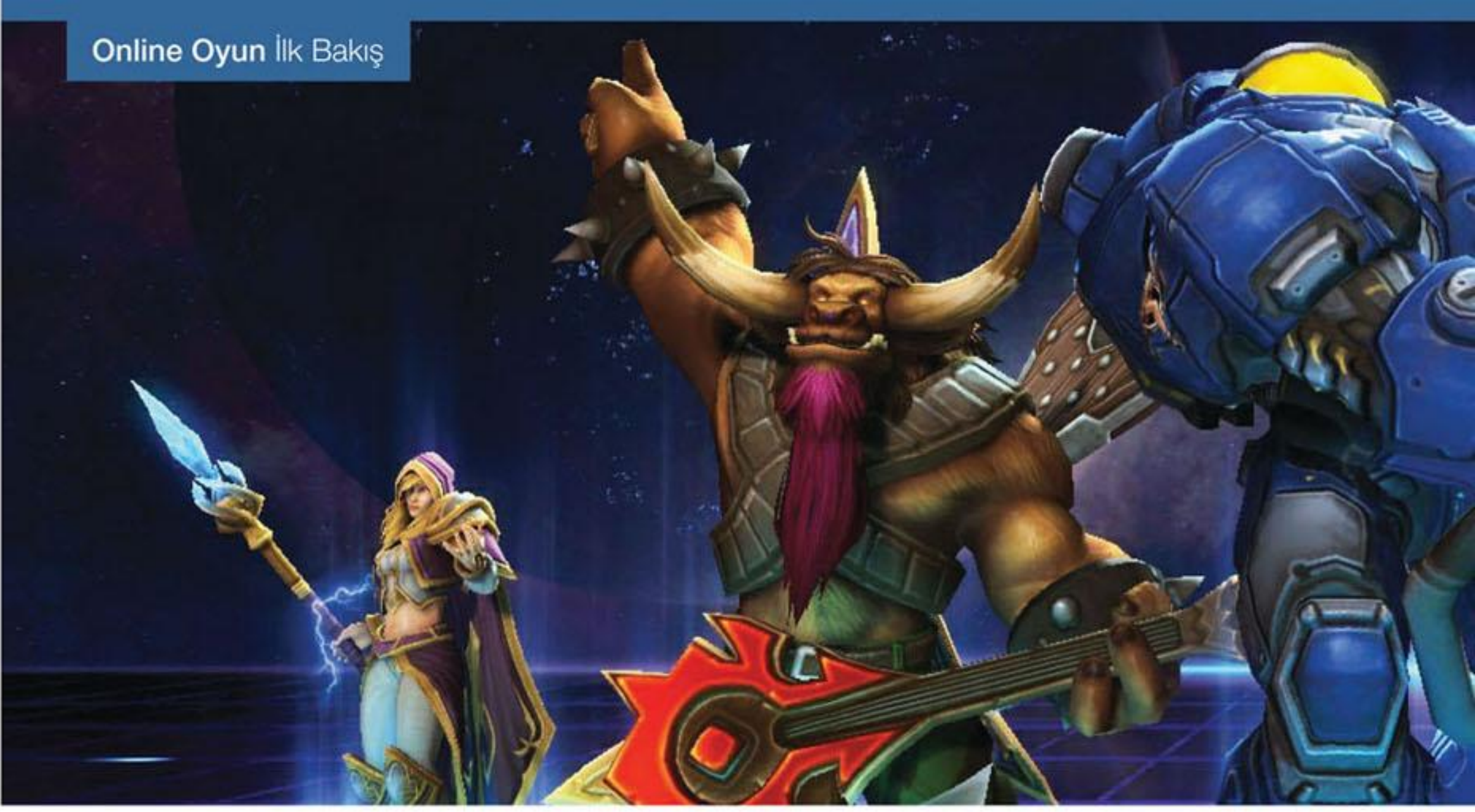
Yeni yerler keşfetmek için şehir meydanında bulunan Gateway'den geçmemiz gerekiyor. Sadece şövalyeniz ile buradan geçebiliyor, yeni yaratıklar ve düşmanları alt ederek seviyenizi yükseltebiliyorsunuz. Strateji öğelerini seviyor ama hep tuşlara basmaktan sıkılıyor ve arada bir de savaşa dahil olmak istiyorsanız, Rodinia War size bunu fazlasıyla sunuyor. Çok uzun zaman sizi meşgul edeceğine ve eğlendireceğine eminiz. Hem yeni bir şeyler denemenin kime ne zarar olabilir.

■ Gökçe

Bir Bakışta

- İki farklı türün mükemmel bir birleşimi
- Strateji severleri fazlasıyla memnun edecek detay seviyesi
- Çok güzel ve tutarlı bir hikaye

🏷️ F2P, RTS, MMORPG



Yapım Blizzard Entertainment **Dağıtım** Blizzard Entertainment
Web battle.net/heroes **Çıkış Tarihi** 2 Haziran 2015

Heroes of the Storm

Ve açık beta başlar...

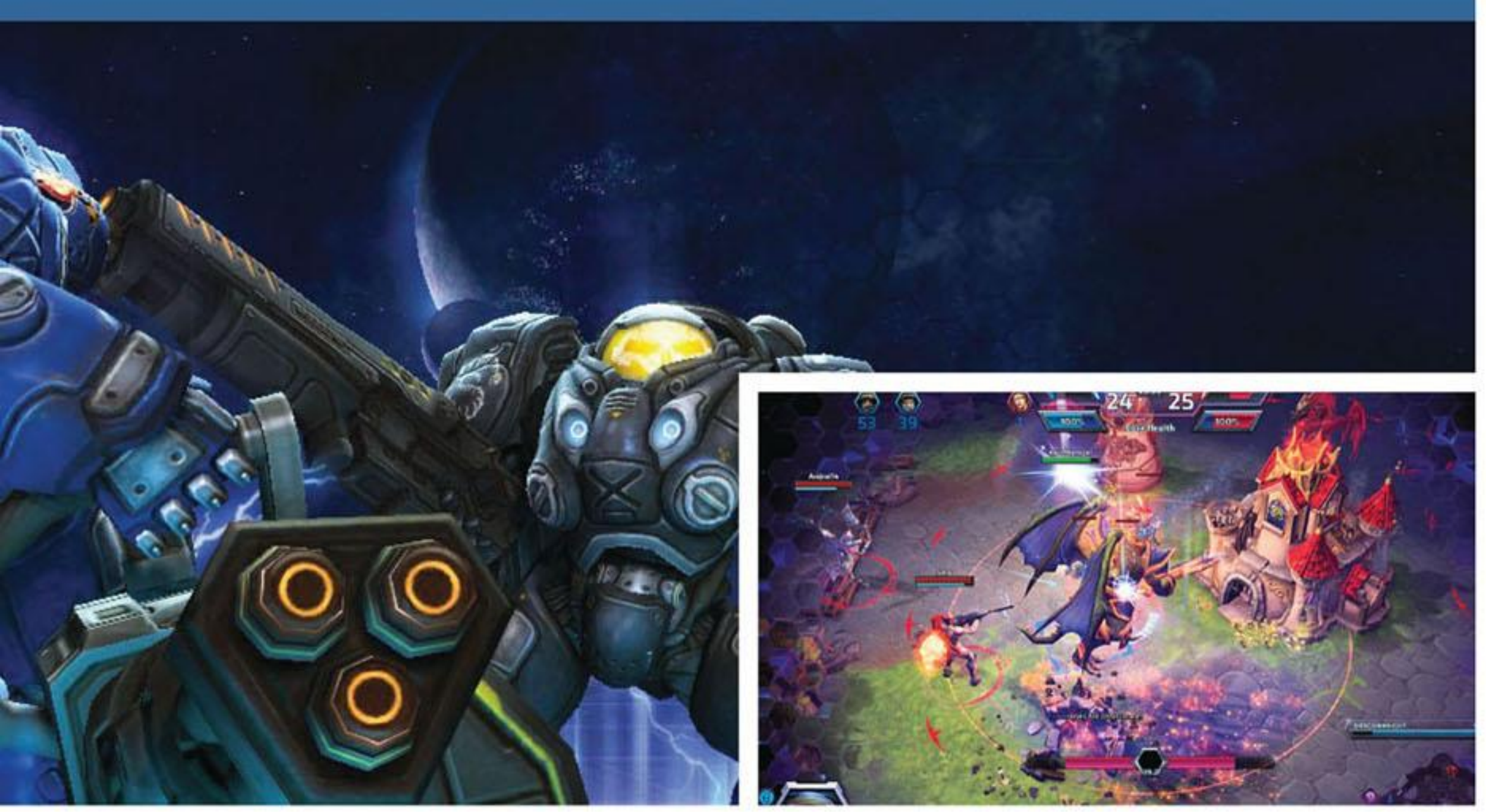
EVEL olsun, LEVEL Online Oyun Dergisi olsun, sürekli bir Heroes of the Storm'u konuk etme halindeyiz fakat bu defa gerçekten geçerli bir bahanemiz var: Oyun iki gün sonra "live" konuma geçiyor ve bir süre önce de open beta statüsüne ulaştı!

Yerimiz dar olduğundan size kısaca burada ne olduğundan bahsedeyim. HotS, Blizzard'ın MOBA dünyasına adım atma çabasından başkası değil. Tabii şahane

bir ekip oldukları için ellerinden de otomatikman kaliteli bir ürün çıkıyor ve HotS da bu kaliteli ürünler arasında yer alıyor. Oyun klasik MOBA formülü üzerine kurulu: Farklı haritalarda, 5v5 maçlar yapılıyor. İki tarafın da iki uçta üssü var, aralarda Fort'lar ve kendi başına ilerleyen yapay zeka askerler... Kim, diğer tarafın üssünü önce havaya uçurursa o kazanıyor, olay bu kadar basit.

Oyunu Blizzard ürettiği için elbette ki oyundaki karakterler de Blizzard'ın ünlü oyunlarından. Diablo, Kerrigan, Zeratul, Falstad, Nova, Raynor, Tychus, Chen gibi karakterlerin yanında Blizzard'ın pek sevdiği The Lost Vikings bile oyunda yer almakta. Son güncellemelerde Sylvanas oyuna eklenmişken, geçtiğimiz ay da Kael'thas oyundaki yerini aldı. Ateşle arası iyi olan bu Assassin, kullanması pek de kolay olmayan bir karakter ve özellikle teke tek dövüşte kazanmak için gerçekten iyi se-





çimler yapmanız gerekiyor. Sahip olduğu iki büyük yetenekten bir tanesi, kocaman bir alev topunu düşmana fırlatmak ve bir diğeri de belirli bir alanı alevlere boğan bir Anka Kuşu yaratmak. Kael'thas favori karakterim olmaktan çok uzak ve para verip aldığım için de biraz pişmanım sanırım... Gelelim HotS'u diğer MOBA'lardan ayıran özelliklere. Öncelikle burada, her haritada yapmanız gereken bir görev var. Çeşitli Mercenary Camp'leri ele geçirmenin ötesinde, her harita sizi karşı takımdan üstün konuma geçirecek bir olanak sunuyor. Mesela bir haritada madenler açıldığında buraya inip kurukafa topluyor ve kocaman bir Golem yaratıyorsunuz, bir başka haritada düşman üssüne ışınlar yollayan tapınakları tutmaya çalışıyorsunuz. Bu mantık oyunların monotonluktan son derece uzak olmasını sağlıyor ve her mücadeleniz farklı bir heyecan veriyor. Diğer MOBA'lardan farklı olarak burada item'lar bulunmuyor. Karakterleriniz oyun içerisinde seviye atlıyor ve oynayış tarzınıza göre, size sunulan birkaç yetenekten birini seçiyorsunuz. Bu da HotS'u tam bir takım oyununa dönüştürüyor, kimse item'larla daha üstün konuma geçip,

son vuruşu yaptığı için de takımın nefretini kazanmıyor.

Eğer Blizzard bu oyunu daha önce hazırlamış ve MOBA arenasına çok daha önce inmiş olsaydı çoktan liderlik koltuğuna otururdu fakat MOBA istilası altındaki piyasada şu anda işi biraz daha zor. Ben yine de herkesin mutlaka denemesi ve 10 maçta önce nihai bir karar vermemesini tavsiye ediyorum. ■ **Tuna**



Bir Bakışta

- Takım oyunu
- Ünlü Blizzard karakterleri
- Haritalarda görevler

MOBA, Blizzard, F2P



Yapım Spacetime Studios **Dağıtım** Spacetime Studios
Web www.callofchampions.com **Çıkış Tarihi** 2015

Call of Champions

Ufal da cebime gir...

Her ay farklı bir MOBA incelemesi, ilk bakışı okumaktan belki de sıkıldınız. Belki de MOBA oynamaktan bile sıkıldınız. Ancak bu durum yapımcı firmaların umurunda dahi değil. Her ay bir yenisi daha, üye sayısı oldukça kabarmış olan MOBA kütüphanesine ekleniyor. Her biri de kendince yeni bir şeyler sunmaya çalışıyor. Açıkçası bu sefer durum biraz farklı...

Call of Champions (CoC) bize bambaş-

ka bir deneyim sunmayı hedefliyor. Kimi zaman abartıp 40" boyutundaki ekranlarda oynadığımız MOBA türünü, 4" boyutundaki cep telefonlarımıza sokmanın peşinde. CoC anlayacağınız üzere mobil platformlar için piyasaya çıkmaya hazırlanıyor. Daha önce Vainglory isimli başka bir yapım bunu denemişti, ancak CoC'ı Vainglory ile kıyaslamak çok büyük hata olur. Çünkü Vainglory alışlagelmiş bir MOBA görünümündeydi. CoC ise oyunculara daha hızlı bir deneyim sunmayı hedefliyor. Minyon gibi bize yardım eden küçük karakterler oyunda bulunmuyor. Herhangi bir satın alınacak eşya da yok oyunda aslına bakarsanız. Tüm eğlence orb adı verilmiş olan mavi-mor renkli bir kürenin etrafında dönüyor. Oyundaki her iki koridorda da birer orb bulunuyor. Orbun çevresinde daha fazla oyuncusu olan takım orb'u rakip takımın merkezine doğru ittiriyor. Bir kuleye kadar ilerlemeye devam eden orb





kulede duruyor ve saldıran takımın kuleyi yok etmek adına şansı artıyor. Şöyle ki orb kulenin altında değilken de kuleye saldırma şansınız var. Fakat, minyon gibi ufak yardımcıları olmadığı için kuleler doğrudan oyunculara saldırıyor. Eğer orb kulenin altındaysa, kulenin verdiği hasar azalıyor ve saldırınızın başarılı olma ihtimali de büyük ölçüde artmış oluyor. Oyunda karşı takımdan birini öldürünce yalnızca rakibinizden kurtulduğunuz için kuleleri yıkmanız kolaylaşıyor. Zaten kuleler de iki oyuncunun yapacağı bir saldırı ile kolaylıkla yıkılabilir. Kulelerin bu kadar kolay yıkılması size garip gelmiş olabilir. Ancak oyunda başka bir can alıcı nokta daha bulunuyor. Bir oyun maksimum beş dakika sürebiliyor.

Eğer beş dakika içerisinde bir takım karşı tarafın merkezini yıkmayı başaramazsa, o ana kadar yıkılan kuleler ve ölüm sayıları kazanan tarafı belirliyor. Oyunun bu kadar kısa sürdüğünü düşünürsek, takım oyunu kesinlikle çok büyük bir önem arz ediyor. Oyun içerisinde yapılacak en ufak bir hatanın bile telafisi çok zor oluyor. Takım oyununun en önemli noktası ise alınabilecek karakterler ve sınıflardan geçiyor. Şuan için duyurulmuş olan beş sınıf ve on iki karakter bulunuyor. Oyunun çıkışında yirmi kadar karakter olacağı da gelen haberler arasında. CoC kafamda sadece, küçük ekranlarda oynanışın nasıl olacağı konusunda soru işaretleri bıraktı. Oyunla ilgili tüm videoların da iPad ile hazırlanmış olması, bu soru işaretlerini arttırdı. Umarım bu noktada sorunlar olmaz ve MOBA türü cebimize girmiş olur.

■ Tolga

Bir Bakışta

- Hızlı oyun yapısı
- Çığır açabilir

MOBA, Mobil, PvP



Yapım N2 Games Dağıtım JC Planet

Web mr.jcplanet.com Çıkış Tarihi Belli Değil

Metal Reaper Online

Savaş acımasızdır!

N2 Games tarafından geliştirilen ve batı pazarına JC Planet damgasıyla pazarlanacak olan Metal Reaper Online aksiyon ve RPG öğelerini harmanlıyor. Kaotik atmosferiyle oyuncuları çekmeye çalışan yapımın ön plana çıkan yönlerine göz attım. Hack&slash tadında bir aksiyon oyunu olacak olan Metal Reaper Online'a gelin yakından bakalım. Metal Reaper Online bir kıyamet sonrası senaryo dahilinde ilerleyecek. Dünya

Asya ve Atlantik federasyonları olarak iki büyük güce ayrıldıktan sonra bu güçlerin birbirlerine karşı olan politikaları sonucu ve özellikle uzayda koloni kurma rekabeti nedeniyle nükleer bir savaş meydana gelir ve dünyada pek çok şehir harap olur. İnsanlar açlıkla, hastalıklarla ve diğer pek çok zorluk ile mücadele eder. Tüm bu felaketlerden insanlara hala ders almaz ve yıkılan savaşımaya devam ederler. 2040'lı yıllara gelindiğinde ise bizim mücadelemiz de başlamış olur. Açıklanan bilgiler, gösterilen videolar ve ekran görüntüleri Metal Reaper Online'ın izometrik bir kamera sistemiyle oynanacağını anlatıyor. Diablo benzeri bir oynanışa ve RPG yapısına sahip olacak olan yapımın en büyük farkı pek tabii ki gelecekte, kıyamet sonrası bir senaryoda geçiyor oluşu. Bu senaryo içerisinde sınıfımızı seçerek Metal Reaper'ın kaotik atmosferine gireceğiz. Gelelim oyunda yer alan sınıflara.



Metal Reaper'da sınıf kelimesi yerine branş kelimesi kullanılıyor. Branş sisteminde baktığımızda ise beş branşın oyunda yer alacağı açıklandı. Her branş ise ayrı bir karakteri temsil ediyor. Buradan da oyundaki hazır karakterleri oynayacağımızı, karakter özelleştirme olmayacağını rahatlıkla anlayabiliyoruz. Oyunda yer alan branşlar Newbie, Predator, Panzer, Sniper ve Supporter olarak isimlendirilmiş. Newbie branşı, Fredric Browning isimli karakteri canlandıracak. Newbie'nin saldırı yetenekleri olduğu kadar destek rolü de oyuna etki edecek. Paul Waterman karakterine sahip Predator branşı ise ağır silahlarıyla ön plana çıkıyor. Roketatar kullanırken ekstra hasar verme kabiliyetine sahip olacak. Sniper branşı tahmin edeceğimiz üzere keskin nişancılık görevini üstlenecek. So-Hui Kang isimli Uzakdoğulu karakteri canlandıran bu sınıfın kritik vurma olasılığı ve zırh delme yeteneği bir hayli fazla. Ayrıca dostlarının dayanıklılık yenilemesini de hızlandırabilecek. Wei-Gun Chu isimli başka bir Uzakdoğulu karaktere can veren Panzer sınıfı ise oyunun tank rolünü üstlenecek. Dayanıklı bir zırha sahip olacak ve gerektiğinde kullanmak için bir kalkan oluşturabilecek. Metal Reaper'ın en önemli destek rolü ise Supporter branşı tarafından sağlanacak. Marina Lascova isimli karakter hem düşmanları yavaşlatma yeteneklerine sahip olacak hem de dostlarının sağlık ve dayanıklılık puanlarının yenilenmesini sağlayacak. Metal Reaper'da kullanacağımız silahlara baktığımız zaman ise oyun günümüzden 30 yıl kadar sonrasında geçmesine rağmen nükleer savaşların teknolojiyi engellemesi nedeniyle günümüz silahlarının oyuna hakim olduğunu görüyoruz. Günümüzdeki pek çok tabanca, makineli tüfek, roketatar, pompalı tüfek ve keskin nişancı tüfeğini Metal Reaper'da göre-



bileceğiz. Bunun yanında alev silahları ve elektrikli testerelerde yer alacak. Açıkçası ben de çok da heyecan yaratmayan Metal Reaper Online'ın çıkış tarihi henüz belli değil. İlk beta testini geçtiğimiz ay tamamlayan oyun benim tahminime göre yaz aylarında "live" statüsüne geçecektir.

■ Enes

Bir Bakışta

- Kıyamet sonrası senaryo atmosferi
- Silah çeşitliliği yerinde

🏷️ Hack& Slash, Aksiyon



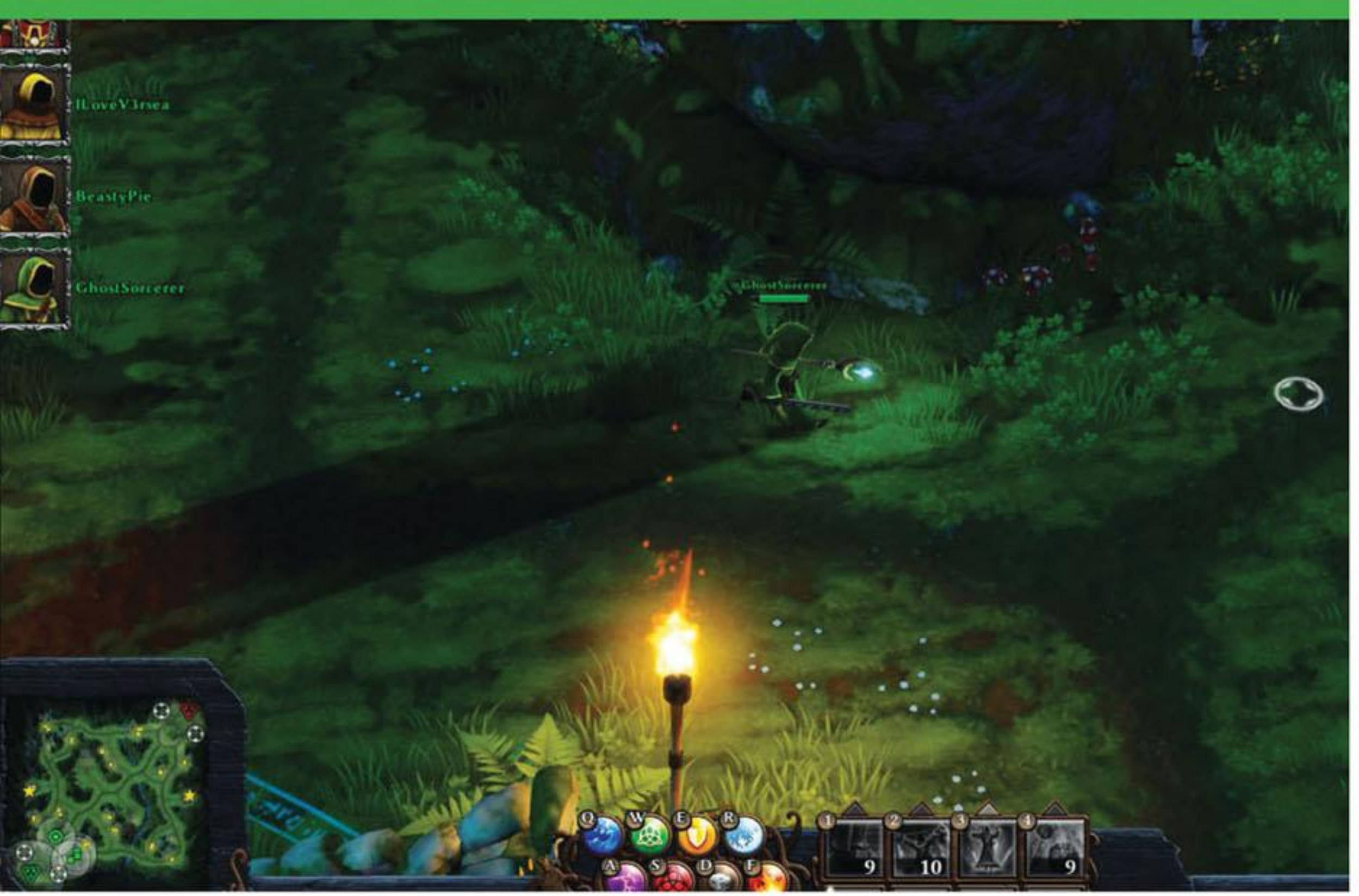
Yapım Paradox North Dağıtım Paradox Interactive Web wizardwars.com/magicks

Magicka: Wizard Wars

Kılıcım ile yararım, asamla yakarım!

Magicka'nın il oyunu 2011'in Ocak ayında piyasadaki yerini almıştı. Tek kişilik bir senaryoya sahip olan bu oyundaki oyun yapısına o zamana dek pek de alışık değildik. Oldukça zor bir oynanışa sahipti. Akın akın üzerinize gelen düşmanları savuşturmak pek de kolay değildi. Magicka'nın en temel olayı ise bir büyücü olarak büyü yeteneklerini ne kadar iyi kullanabildiğimizde gizliydi. Farklı elementleri kombine edebiliyorduk ve bu kombinasyon yüzlerce farklı etki yaratabiliyordu. Elektrik ve suyu karıştırarak ölümcül saldırılar gerçekleştirilebiliyordu. Veya toprak ve taşı kullanarak güçlü kalkanlar yaratabiliyorduk. Ancak tüm bu güçlere rağmen düşmanları o kadar kolay alaşağı edemiyorduk. Bazı bölümleri çok defa oynamanız gerekebiliyordu. Özellikle parmak hafızanızı geliştirmeniz doğru büyüleri yapabilmeniz açısından

önemliydi. Paradox, daha sonra Magicka için envai çeşit DLC çıkardı. Bunun üzerine herkes Paradox'dan bir Magicka 2 beklerken, yapımcı firma bir anda online bir oyunla çıkageldi. Magicka: Wizard Wars Magicka evrenini online dünyaya taşımak için karşımıza dikildi. Magicka: Wizard Wars ile arenaya çıkarak gerçek oyunculara karşı mücadele veriyoruz. Yine pek çok büyü çeşidi ve büyü kombinasyonu oyun içerisinde yer alıyor. Ancak tüm bu kombinasyonları uygulayabilmemiz için sekiz temel büyümümüzü kullanmamız gerekiyor. Bu büyüler Water, Lighting, Life, Death, Shield, Earth, Cold ve Fire. Water ile su saldırıları, fire ile ateş saldırıları, Lighting ile yıldırım saldırıları, Earth ile toprak saldırıları, Cold ile buz saldırıları gerçekleştirilebiliyoruz. Aynı şekilde Death düşmana zarar veren bir enerji açığa çıkarıyor ve bu büyüyü diğer büyülerle



kombine etmek oldukça fazla hasara yol açıyor. Shield ile kalkan oluşturabiliyorsunuz. Kalkan oluşturmak oyunda oldukça önemli bir rol oynuyor. Oyunda ciddi anlamda gelen saldırılar nedeniyle çabucak sağlığınız tükenabiliyor. Düşman saldırılarından korunabilmek

yorsunuz hem de kendinizi.

İlk oyunda olduğu gibi bu oyunda da parmak hafızanızın önemli olduğunu rahatlıkla söyleyebilirim. Magicka'yı hiç bilmeyen birine ise bu durum şöyle açıklanabilir. Oyunda, yukarıda anlattığım sekiz adet büyüün her birine ayrı bir tuş atanmış. En fazla

Magicka: Wizard Wars ile arenaya çıkararak gerçek oyunculara karşı mücadele veriyoruz. Yine pek çok büyü çeşidi ve büyü kombinasyonu oyun içerisinde yer alıyor

için ise özellikle kaçış sırasında kalkanı zamanında ve doğru yere atmak önemli. Ayrıca Shield yeteneğini Earth ile kombine ederek daha güçlü bir kalkan elde etmek de mümkün. Bunun yanında Earth ve Shield'in daha farklı bir kombinasyonu ile düşmanı kısa süreliğine bir kafese hapsedebiliyorsunuz. Anlatmadığım tek yetenek olan Life ise heal yeteneğinizi oluşturuyor. Bu yetenek ile hem dostlarınızı iyileştirebili-

üçlü büyü kombinasyonları yapabildiğiniz oyunda, doğru kombinasyonu zamanında gerçekleştirmeniz için hangi büyüün hangi tuşta olduğunu bilmeli ve kombinasyonu hızlıca gerçekleştirmelisiniz. Yalnız yaptığınız büyülerin tümünü saldırırken nereye fırlattığınıza dikkat etmeniz önemli zira bu büyüden kendiniz dahil herkes nasibini alabiliyor. Eğer dostunuza doğru bu büyüü kullanırsanız o da var olan hasardan payını alıyor. Eğer bir ateş topunu çok yakınınıza



atarsanız siz de yanabiliyorsunuz. Aynı konu iyileştirme yetenekleriniz için de geçerli. Sorun şu ki büyü kombinasyonu gerçekleştirmek istediğinizde bir anda hangi tuşa basacağınızı anlamak ciddi anlamda bir karmaşaya sebep oluyor. Earth, Fire ve Death'i kombine edip ölümcül bir ateş topu yollamaya çalışırken bir de bakıyorsunuz ki bin bir güçle canını indirmeye çalıştığınız düşmana bir heal ışını yollamışsınız! Sonra bir de bakıyor-



sunuz düşman kendi sağlığını sayenizde bir güzel doldurmuş ve bir anda klavye fırlattığınız monitörden duman çıkıyor... Bu elemental yetenekleriniz dışında Mastery olarak adlandırılan becerileriniz bulunuyor. Bu beceriler Haste, Conflagration, Revive ve Meteor Shower olarak dörde ayrılıyor. Her bir başlık içerisinde seviyeniz arttıkça açılan birden fazla beceri bulunuyor. Her bir başlıktan bir adet beceriyi seçiyor ve toplamda seçtiğiniz dört beceri ile savaşa dahil oluyorsunuz. Bu beceriler sayesinde sağlığını bir anda doldurabilir, savaş alanına bir meteor yağmuru yollayabilir, düşmanı çıkması zor bir kafese hapsedebilir veya teleport olarak hızlıca kaçabilirsiniz. Yani bu beceriler elemental yeteneklerinizden çok daha güçlü ve bu nedenle oyunda kullanımları belli sayılarla sınırlandırılmış. Diğer bir saldırı yolu ise elinizdeki kılıç ile düşmana çullanmak. Yakın dövüş silahları her ne kadar takdire değer hasar sağlıyor



olsa da savaşlar genelde uzaktan gerçekleştiği için oyuna alışmış bir oyuncuya yakın dövüş için yaklaşmak hayli güç

Magicka: Wizard Wars genel oyun yapısı itibariyle biraz MOBA yapısını temel almış gözüküyor. Tabi şunu söylemeliyim ki oyun yapısı normal bir MOBA'ya göre çok daha zor. Her an tek hamlede ölme riskiyle karşı karşıya kalıyorsunuz. Oyun modu sayısının yetersizliği ise üzücü bir durum. Olan modlar ise biraz klasik kalmış. Bu modlar Soul Harvest, Duel ve Wizard Warfare'dan oluşuyor. Dörde dört gerçekleşen Soul Harvest'da üçlü bir koridor mantığı var. Temel amaç düşmanın merkezinde yer alan heykeli yok etmek. Ancak klasik MOBA oyunlarındaki gibi koridorlar boyunca yer alan savunma kulelerini bu modda göremiyoruz. Ormanda yer alan yaratıklar bu modda oldukça büyük önem teşkil ediyor. Ormandaki bu yaratıkları öldürerek ruh topluyorsunuz. Bu ruhlar ise düşmanın merkezindeki heykeli daha kolay indirmenize yardımcı oluyor ve bu heykeli yok eden oyunu kazanıyor. Diğer bir oyun modu ise Wizard Warfare'da da dörde dört savaşlar sahne alıyor. Bu oyun

modunda spawn noktalarını ele geçirmeye çalışıyoruz. Her bir spawn noktasını ele geçirmek o noktada arkadaşlarımızın tekrar doğmasını sağlıyor. Böylece düşmanında spawn noktalarını azaltarak onu zor duruma sokuyoruz. Oyunda yer alan son oyun modu Duel'de ise küçük bir arena da bire bir savaşlar gerçekleştiriyor ve düşmanı üç sefer mağlup etmeye çalışıyoruz.

Magicka: Wizard Wars bazı bağlantı sorunları ve yetersiz oyun modları nedeniyle bir süre sonra can sıkıcı bir hal alabiliyor. Bunun dışında Magicka'nın gerçekten zor oyun yapısının bu oyunda da korunuyor olması oyuna yeni başlayan oyuncuları haddinden fazla zorlayacaktır. Ancak yine de Magicka daha önce de olduğu gibi bir süreliğine beni eğlendirmeyi başardı. Zor ve stratejik oyunları seven bir yapınız var ise Magicka: Wizard Wars'u Steam'den ücretsiz olarak indirebilirsiniz. ■ Enes

Magicka: Wizard Wars

- + Envaiçeşit büyü, Magicka evreninin renkli karakterleri
- Bağlantı sorunları, yetersiz oyun modu.

7,2

🏷️ Magic, MOBA, hardcore



Yapım Joycity North Dağıtım Joycity Web freestyle2.gamekiss.com

FreeStyle 2

Sokak basketboluna hazır mısınız?

Piyasada yer alan online yapımlar arasında beni ve eminim birçok oyuncuyu heyecanlandıran ve çok sayıda kişinin beğenisini kazanan yapımlar, hiç şüphesiz alternatifi çok fazla bulunmayan yapımlardır. Özellikle online platformda FPS yapımlardan ciddi manada sıkılmış durumdayken, karşımıza böyle bir farklılığın çıkmış olması sevindirici bir durum. Freestyle 2, cartoon grafikler ile bezenmiş, online bir sokak basketbolu deneyimi sunuyor. Borderlands serisinde de kullanılan bu modelleme teknolojisi, Freestyle 2 için de gayet uygun bir biçimde tasarlanmış. Bu sayede ciddi anlamda eğlenceli bir yapıma dönüşen oyun, fazla sistem gereksinimi olmamasının yanında, göze hoş gelen ve oyuncuyu sıkmayan bir görünüm sağlıyor. Tabii aynı zamanda detaylı

çizimleri de barındıran yapım, basit ve kullanışlı bir ara yüzü de beraberinde getiriyor. Tasarımlarının basit, fakat detaylı yapılmasının yanında, detaylı bir oyun sistemi de içeriyor. Basketbol ile çok fazla alakası olmayan oyunculara bile hitap eden bir yapım olduğunu söylemek hiç de yanlış bir tabir olmaz. Genel olarak temponun hız kesmediği ve rekabet dolu karşılaşmalara merhaba dediğimiz Freestyle 2, sokak atmosferini gerçek anlamda oyunculara yansıtmayı başarabilmiş bir durumda. Maçlar sırasında çevreye ve sahaya dikkatlice baktığınızda maçı izleyen seyircileri, binaları, hatta yolun kenarına park etmiş araçları gördüğünüzde, sokak atmosferinin gerçek anlamda hissedilebilmesi önemli bir etken. Sokak atmosferine ek olarak tek pota gerçekleşen karşılaşmalar-



da, oyunun kurallarının da sokak kuralları olduğunu belirtmekte fayda var. Ayrıca müzikleri ve efektleri sayesinde oyun sıradanlıktan uzak bir oynanabilirlik sunuyor. Oyunda cinsiyetleri de dahil olmak üzere seçebileceğimiz Center, Small Forward, Power Forward, Power Guard ve Shooting Guard olmak üzere beş adet farklı mevki bulunuyor. Bunları gerçek bir basketbol takımının mevkileri olarak düşünebiliriz. Bu sayede basketbolun özüne bağlı kalmış olmasının yanında farklı bir oyun sistemini barındırıyor. Gayet basit ve eğlenceli dakikalar sunan yapım, mutlaka tecrübe edilmesi gereken yapımlar arasında. Fazla ilgi alanıma girmeyen bir tür olmasına rağmen ilgimi çekmiş bir oyun Freestyle 2. Özellikle bu deneyimin online platformda olması, oyuna ayrı bir özellik katıyor. Karakter oluşturma ekranı çok fazla detaylı olmasa da güzel

dizayn edilmiş. Tüm bu artılara rağmen oyun mekaniklerinde küçük aksaklıklar yok değil maalesef. Bu durum özellikle karakter etkileşimlerinde daha çok hissediliyor. Tabii bu kadar artısı olan bir oyunda, bu tür bir sıkıntının olması çok fazla göze batmıyor açıkçası. Fakat yapımcıların bu tür aksaklıkları zaman içerisinde gidereceğinden şüphem yok. Son olarak, şans verdiğiniz takdirde, kesinlikle pişman olacağınız bir yapım değil. Hatta basketbol ile yakından ilgileniyorsanız, Freestyle 2 uzun süre bilgisayarlarınızın başından kalkmanıza engel olabilir. ■ **Abdullah**

FreeStyle 2

- ⊕ Sokak atmosferi ve cartoon grafikler
- ⊖ Hareket mekaniklerindeki sorunlar.

8,0



Magicka: Wizard Wars

Magicka: Wizard Wars zor olmasıyla ön plana çıkan bir oyun. Oyuna başlamadan önce temel oyun öğeleri hakkında bilgi sahibi olmanız oyuna kolay alışmanız için

gerçekten önemli. Bu rehberdeki farklı başlıklar altında ne nedir, ne işe yarar gibi soruların cevaplarıyla Magicka'daki temel oyun yapısı hakkında fikir sahibi olabilirsiniz. ■ **Enes**



Birkaç kombinasyonu ezberleyin Beceri Penceresi

Pek çok oyuncu kill alarak ön plana çıkmak istediği için destek rolünü sevmez. Ancak destek oyuncusu oyunu taşıyacak karakterlerin daha hızlı gelişimi için oldukça önemlidir. Aynı zamanda MOBA türüne yeni başladıysanız destek rolü oyunu öğrenmeniz için en uygun rol olacaktır. Çatışmalardan uzakta düşmanı yavaşlatan ve dostlarınıza yardım eden yeteneklerinizi kullanın. Posion Ivy, Harley Quinn gibi karakterler ile başlayabilirsiniz.

Oyunun temellerini öğrendikten sonra farklı karakterleri deneyim etmenin en iyi yolu bu pencerede yer alan PvE modlarını kullanmak olacaktır.. Hem çok zorlamazlar hem de istatistiklerinizden bir şey kaybettirmezler. Oynadığınız kahramandan sıkılıp yeni bir kahraman aldıysanız. PvE maçlarda veya 1v1 PvP maçlarında kahramanınızın aktif ve pasif yeteneklerini öğrenebilir ve reflekslerinizi geliştirebilirsiniz.



Büyülerinizi doğru seçin

Karakterlerinizin gelişimi için en önemli husus eşyalar. Oyunun gidişatına göre karakterinize uygun doğru eşyayı seçmek galibiyetin sırrını oluşturuyor. Oyunun gidişatı iyi durumdaysa karakterinizin saldırı gücünü daha fazla artıracak eşyalar ile rakibin direncini kırabilirsiniz. Eğer rakip sizden güçlü ise de daha defansif eşyalar almanız gerekiyor. Ancak bu tür MOBA'larda özellikle savunma yapmak sadece iyi bir eşyaya dayanmıyor. Kontrollü oynayıp ve refleks her şeyden önemli.



Teçhizat Penceresi

Stolen Power'lar oyunda kullandığınız yeteneklere ek olarak seçtiğiniz iki ekstra yeteneğinizi oluşturuyor ve bu yetenekleri bir kez kullandığınızda uzun bir süre kullanılamaz oluyorlar. Stolen Power'lar oynayacağınız role ve hatta karaktere göre değişiklik gösterecektir. Tüm bu güçler sayesinde diğer kahramanların yeteneklerini kullanma fırsatını buluyorsunuz bu yüzden hangi yeteneğin kahramanınıza uygun olduğuna doğru karar verin.



Mağazaya göz atın

Eğer ormancı bir karakter oynuyorsanız zaten ormanı iyi tanımanız şart. Hangi canavarlar hangi bonus özellikleri veriyor ve hangi sırayla başlamak uygun olur? Ormancı bir karakterin tüm bunları bilmesi mutlak önem arz ediyor. Bunun yanında belli bonusları almak için diğer karakterlerin de ormancının oynayıp oynamadığını engellemeden ormanı kullanması gerekiyor. Ormanı tanıyın, nerede ne var bilin. Ormanı bilmeniz takım savaşlarında da büyük fayda sağlayacaktır.



Hazine kutunuzu açın!

Oyunda her MOBA oyununda olduğu gibi her karaktere özel farklı kostümler yer alıyor. Bu kostümler elbette belli bir ücret karşılığı satılıyor ve oyunun gelir kaynağını oluşturan etmenlerden biri. Kostümlerin kimisin fiyatları biraz tuzlu ancak oldukça hoş kostümler bulunuyor ve bu kostümlerden biriyle savaşa girmek genelde oyuncuları ekstra motive ediyor. Paranıza kıyabiliyorsanız bir kostüm alın ve tarzınızı oyuna yansıtın.

En çok oynanan online oyunlar

Adventure Capitalist

Yapım Playsaurus **Dağıtım** Playsaurus
Aylık Ücret Yok **Web** www.miniclip.com/games/adventure-capitalist/tr/



Clicker Heroes

Yapım Playsaurus **Dağıtım** Playsaurus
Aylık Ücret Yok **Web** www.clickerheroes.com



Dota 2

Yapım Valve **Dağıtım** Valve
Aylık Ücret Yok **Web** blog.dota2.com



Heroes & Generals

Yapım Reto-Moto **Dağıtım** Reto-Moto
Aylık Ücret Yok **Web** www.heroesandgenerals.com



Robocraft

Yapım Freejam **Dağıtım** Freejam
Aylık Ücret Yok **Web** robocraftgame.com



Team Fortress 2

Yapım Valve **Dağıtım** Valve
Aylık Ücret Yok **Web** www.teamfortress.com



TERA

Yapım EnMasse **Dağıtım** EnMasse
Aylık Ücret Yok **Web** en.tera.gameforge.com/news/index



Unturned

Yapım Nelson Sexton **Dağıtım** Smartly Dressed Games
Aylık Ücret Yok **Web** untuned.en.softonic.com



Warframe

Yapım Digital Extremes **Dağıtım** Digital Extremes
Aylık Ücret Yok **Web** www.warframe.com



War Thunder

Yapım Gaijin **Dağıtım** Gaijin
Aylık Ücret Yok **Web** www.warthunder.com



Kaynak: Steam

*Nerede sörf yapacağınızı
bilmiyor musunuz?*



Bilgisayar ve teknoloji konusunda en doğru adres

www.chip.com.tr



www.facebook.com/chiponlineturkiye
<http://twitter.com/chiponline>

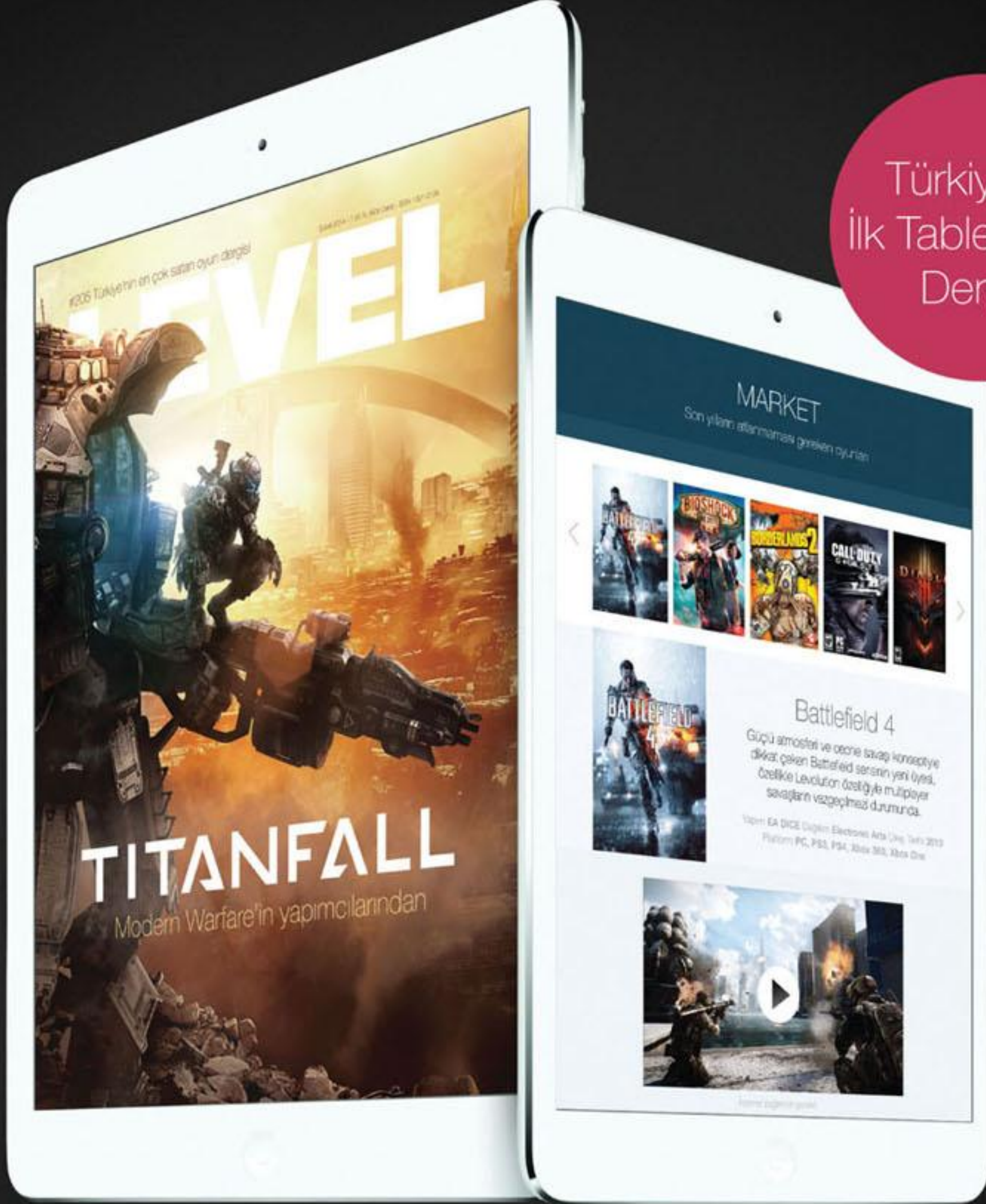


Tüm marketlerde

LEVEL iPad.

Etkileşimli oyun dergisi.

Yıllık aboneliğe iki sayı, altı aylık aboneliğe bir sayı ücretsiz.



Türkiye'nin
İlk Tablet Oyun
Dergisi



App Store'dan
İndirin



PCNET'İN HAZİRAN SAYISI BAYİLERDE!

HoloLens

Microsoft, gerçek hayatla sanal dünyayı birleştiriyor



En iyi yazıcılar

Her amaca uygun, hemen satın alabileceğiniz yazıcıları seçtik

Süper tarayıcı

Her gün kullandığınız web tarayıcınızı daha da geliştirin

PCnet

Teknolojiyi seviyoruz Haziran 2015 Yıl 18 Sayı 213 Fiyat 7,90 TL

NASIL YAPILIR?

14 YENİ PROJE ADIM ADIM 34 SAYFA

- ✓ MP3'LERE ALBÜM KAPAĞI EKLEYİN
- ✓ DAHA İYİ SELFİE ÇEKİN
- ✓ DİSKİNİZİ DOLDURANLARI BULUN

TARAYICINIZI KURTARIN

Web tarayıcınızın giriş sayfası veya arama motoru mu değişti? Ele geçirilen tarayıcınızı kurtarabilirsiniz

KARANLIK WEB

İnternetin içinde gizli bir internet daha var. Görünmeyen, yasadışı olan her şey orada. Orası, daha iyi bir internetin de öncüsü olabilir.

FACEBOOK DOSYASI

İLGİLENMEDİĞİNİZ GÖNDERİLERİ GİZLEYİN, ANLAMSIZ DAVETLERDEN KURTULUN, HESABINIZIN ÇALINMASINI ÖNLEYİN



ANALİZ

Geleceğe Dönüş 2

2015'te geçen bilimkurgu klasiğindeki teknolojiler şimdi ne durumda?

Facebook'ta pazarlama

Firmanızı veya markanızı sosyal medyada en iyi şekilde temsil edin, daha büyük kitlelere ulaşın



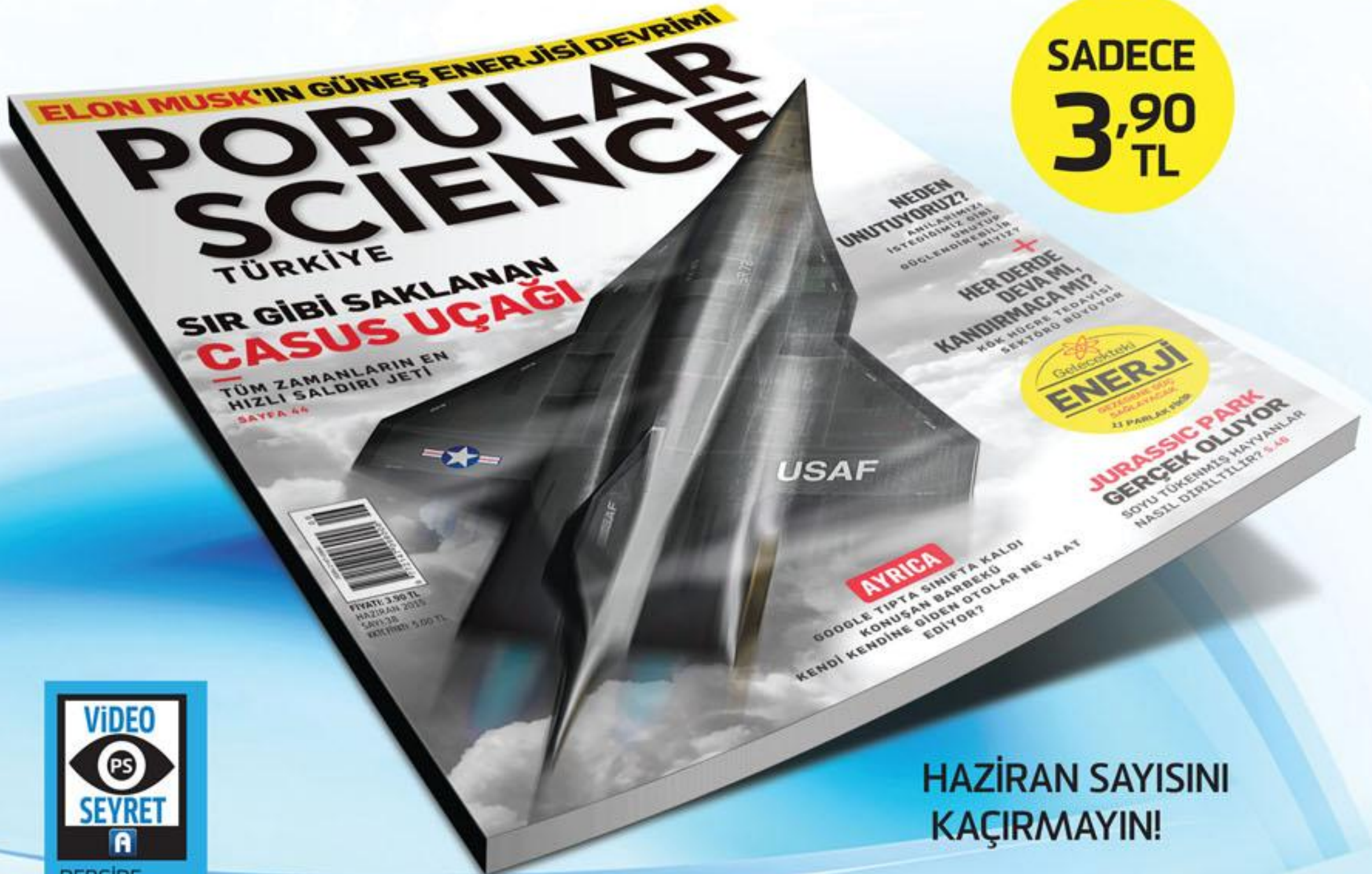
EN YENİ ÜRÜNLER, WEB SİTELERİ, YAZILIMLAR VE MOBİL UYGULAMALAR **HER AY PCNET'TE**

POPULAR SCIENCE HAZİRAN SAYISINDA

KARŞINIZDA DÜNYANIN EN HIZLI SAVAŞ UÇAĞI.

- ▶ Jurassic Park: Dinozorlar geri mi dönüyor?
- ▶ Enerji alanında çığır açan beyinler.
- ▶ Elon Musk dünyayı değiştirmeye hazır, peki biz buna hazır mıyız?
- ▶ Yeni güneş panelleri bir harika.
- ▶ Neden unutuyoruz?
- ▶ Kök hücre tedavisi mucize mi aldatmaca mı?
- ▶ Okyanuslardaki plastikler. Üstün insan yaratmak.

Ayrıca yeni icatlar, ilginç makaleler, birbirinden ilginç görseller ve Artırılmış Gerçeklik videoları, Popular Science dergisinde sizi bekliyor.



DERGİDE
Bu simgeyi
gördüğünüz
sayfalarda video
izleyebilirsiniz

HAZİRAN SAYISINI
KAÇIRMAYIN!